NES用「テトリス」で

テンゲン社に仮処分

連邦地裁が任天堂の申請認め、予備的差し止め

NES用「テトリス」の販売についての「予備的差し止め命令」申請事件を審理してきた、サンフランシスコの連邦地裁のファーン・スミス判事は六月十五日の聴聞を経て、二十一日、米国任天堂による申請を認め、テンゲン社に対する「予備的差し止め命令」を出した。同法廷でこの命令を覆えす決定ないし判決が出るまで、テンゲン社はNES用「テトリス」に限り製造、販売などができなくなった。

米国版「ファミリーコンピュータ」（ファミコン、FC）の「ニンテンドー・エンターテイメント・システム」（NES）用ソフト供給をめぐって、昨年末から米国アタリゲームズ社（本社カリフォルニア州ミルピタス、中島英行社長）およびその子会社のテンゲン社（本社ミルピタス、同社長）と米国任天堂（ニンテンドー・オブ・アメリカ社、本社レッドモント、荒川実社長）の間で、反独占訴訟など基本訴訟が進められるなか、「テトリス」の著作権などをめぐる訴訟が今年四月以来本格化してきた（本紙前号にこれまでの経過記事）。

うち家庭用TVゲーム「テトリス」に関してソ連のライセンス機関であるエローグから直接、世界的独占販売権を得たとする米国任天堂と、英国ミラーソフト社を通じて独占販売権を得たとするテンゲン社が、四—五月中にそれぞれを相手どって著作権訴訟を起こしていた。そしてテンゲン社はかねてより予定していたNES用「テトリス」（カートリッジ）の発売を五月から開始、これに伴いテンゲン社と米国任天堂はそれぞれを相手どって、相手方のNES用「テトリス」の販売を訴訟手続きとして「予備的差し止め命令」を連邦地裁に申請していた。

この命令申請事件に先立ち、米国任天堂が申請していたテンゲン社に対する、NES用「テトリス」の「一時的禁止命令」の申請は五月二十五日に却下されていた。スミス判事は、双方からの「予備的差し止め命令」申請について六月十五日に審尋を行ない、二十一日までに判断を下すのでそれまでの間、双方はNES用「テトリス」の出荷を停止するよう求め、双方とも同意していた。

二十一日、スミス判事はテンゲン社の申請を却下し、米国任天堂の申請を容認した。つまりテンゲン社に対し「予備的差し止め命令」が下され、テンゲン社は同法廷が別に命令を下すまでの間、NES用「テトリス」の販売活動をすることができなくなった。

決定理由（二十三日付）の中でスミス判事は、大量の証拠、証言を見聞したが、テンゲン社と同社に許諾した者たちが「テトリス」の権利を得たとする明らかな証拠がない——と指摘している。テンゲン社は、エローグとアンドロメダ社の間の契約の書き換えによって、TVゲームとしての権利はアンドロメダ社の承認事項となっている、との推論を主張したが、スミス判事はこの推論を退け、米国任天堂の主張を支持したもの。

この決定について米国任天堂のハワード・リンカーン上級副社長は、家庭用TVゲーム「テトリス」の独占権を確保していることに自信を深めたとしており、その上で、テンゲン社から仕入れたNES用「テトリス」を撤去するよう小売店に助言する、と語っている。

一方、テンゲン社のダンバン・エルダーレン執行副社長は、「テトリス」の発売を一時的であれ停止するのは残念だが、「テンゲン社が正当な権利を持っていること、結局は勝訴することを確信している」と語り、「テトリス」以外のNES用ソフトについては命令の対象となっていないので、今後とも供給していく、との姿勢を示している。

「テトリス」の著作権許諾関係については、家庭用TVゲーム用など用途をどう定めていたかを含めて不明な点があり、この「テトリス」訴訟では許諾関係の解明が待たれている。しかし、業務用のライセンス関係までこの紛争に巻き込まれる可能性も高く、その場合大混乱になるおそれもある、と見られている。

JAMMAが会員、関係者招き

社団法人化祝う

中村会長「責任の重さを痛感」

㈳日本アミューズメントマシン工業協会（事務局東京、中村雅哉会長、JAMMA）は、社団法人化を記念して「社団法人設立祝賀パーティー」を六月十六日、東京・赤坂のアークヒルズクラブで開き、これに会員ら約五十名が参加した。

中村会長は、「JAMMAの実績が認められ、設立許可となった。私見だが、二十一世紀は精神性の時代となり、人を楽しませ喜ばせる以上に、もてなすという思いを持った我々の産業が社会から求められることになると思われる。国際的に果している役割もそれなりに効果をあげており、世界的にも責任の重さを痛感している」と語った。

来ひん挨拶では、まず亀井静香衆院議員（自民）が祝辞を述べた上で、「日本は世界一の経済大国となったが、それだけで幸せを感じられるか疑問が残る。精神面での幸せ、充実感が大切だ。協会が中心となって国民に健全な娯楽を与えていることに感謝している」と語った。また通産省・機械情報産業局の江崎格総務課長は祝辞を述べた上で、「労働時間の短縮、余暇の充実が大切になっており、これらを背景に法人化し、活動を活発化するのは非常にタイムリーと思う。道具を使った遊びは人間しかしないことで、それを手伝うことは人間臭いことであり、誇りを持ってできる活動だ。先端技術を生かし、健全な娯楽機械を開発し、国民生活の向上に一層寄与することを期待している」と語った。

パーティーは福田哲夫副会長による乾杯の音頭で始まった。このパーティーには、関係団体の代表のほか、JAMMAの前身団体であるNAMA、JAAの旧会長らも招かれ、AM業界の歴史上の再スタートを祝った。

写真はJAMMAの社団法人化記念パーティーにて、挨拶する中村会長（右上）、亀井代議士（右）、江崎課長（上）

（左から）通産省の林事務官、江崎課長、JAMMAの中村会長、日南専務、通産省の石橋課長補佐

（左から）バンプレフトの安田常務、タイトーの大植専務、長谷川社長、コナミ工業の菱川社長、データイーストの福田社長

（左から）総商の木村社長、カプコンの辻本社長、ホープの矢野部長、セガ社の中山社長、関西精機の古川専務

（左から）トーゴの山田会長、ナムコの真鍋専務、ジャレコの金沢社長、テクモの柿原社長、加賀電子の塚本社長、サミー工業の里見社長

（左から）トーゴの山田会長、泉陽の山田社長、トーゴの山田社長、セガ社の駒井専務

（左から）カプコンの辻本社長、セガ社の駒井専務、タイトーの中西相談役、カワクスの川楠社長

特許・実用新案 出願公告・公開

（6月16日〜30日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお㊔は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問合わせ下さい。

特許出願公開

六月二十二日＝「スロットマシン」、㈱ユニバーサル（栃木）、1-115898㊔、63-265631。

六月二十三日＝「ポーカ機械」、エインズワース・ノミニーズ社（オーストラリア）、1-1160586、63-265915。

実用新案出願公開

六月十九日＝「景品吊上ゲーム機におけるクレーン盤爪ユニットの景品位置到達自動検知装置」、コアランドテクノロジー㈱（東京）、1-93089㊔、62-188220。

六月二十六日＝「ゲーム機」、アルユメ㈱（東京）、1-95982、62-193230。

今年からAMショーは

JAMMA単独主催に

7月21日にも出展申し込みを締め切る予定

今年の「AMショー」（十月四—五日、東京流通センター）は、JAMMAによる単独主催となることが決まった。同ショー発足以後、八一—八二年はJAMMA、JAPEA、NAOの共催、八三—八八年はJAMMAとJAPEAの共催で進めてきたが、大きな転換を図ることになる。

これは㈳日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）の第一回理事会（六月十六日、東京・赤坂のアークヒルズ）で決まったもの。

これまでの共催方式は両協会が毎年「覚書」を交わし、ショーの剰余金を配分するなどしてきたが、JAPEAへの分配が名義料支払いに該当するのではないか——との観点から、JAMMA単独主催が提案された。単独主催により従来どおりの出展ができなくなるJAPEA会員はJAMMAに入会すればよい、との考えが示された（同ショーは主催者の協会員でなければ出展できない）。

これに対し「これまで大きくしてきたAMショーを小さくすることになる」として、従来どおりJAPEAとの共催を進めるべきとする少数意見もあったが、単独主催とすることが承認された。

同理事会では今年のAMショーに関して出展料の値上げなどいくつか重要な点についても審議しており、実質上今年のAMショー委員会を発足させたことになる（理事会の議事内容については次号で詳報予定）。実務的な「ショー実行委員会」は六月二十七日に初会合が開かれている。

それらによると、「第二十七回AMショー」は十月四—五日、東京流通センター（TRC）で、JAMMA主催により開催される。出展料は一小間当たり十二万八千七百五円となり、前回に比べ一万円プラス消費税分が値上げとなった。入場については基本的に、従来どおりの招待券持参方式を採る、とのこと。

JAPEAからの出展社のJAMMA入会を審査する理事会を七月中旬に開くことにして、七月初めにも出展募集を開始、七月二十一日に申し込みを締め切る。八月九日に小間決定会を開く予定だ。

JAPEAでは、JAMMAが単独主催を決めたのは一方的だとして反発しているもようであるが、具体的な対応は不明である。

SC遊園の例会

九州でロケ見学

消費税問題はいぜん進展なし

日本SC遊園協会（事務局東京、内田博会長、NSA）では六月七日から二日間にわたり、ロケーション見学を兼ねて北九州で第十三回例会を催した。三十円以下の遊戯料金に関わる消費税の扱いについては、大蔵省はいぜん確かな見解を示していない、と報告されている。

見学したロケ先は、七日に福岡市内の健康ランド「リコランド」、SC「ダイエー香椎店」など、八日に遊園地「かしいかえん」、大型地方博「アジア大平洋博」など。七日の夕方、二日市温泉の「石狩山荘」で会合を開いた。

「リコランド」内の遊戯場について㈱タイトーの大植正道専務が、「ダイエー香椎店」内の遊戯場について㈱ワイドレジャーの菊池康男社長がそれぞれ説明した。

カナダ・米国の視察旅行を同協会では計画しており、参加募集要領などについて説明があった。

オペレーターのための「設置管理マニュアル」の作成が進んでおり、「第2章2の1、バッテリーカー」までの第一稿が披露されている。

三十円以下の遊戯料金に関わる消費税については、いったん「免税」扱いとなった後、行政解釈を覆したもの。大蔵省の求めに応じ、同協会では資料を提出しているが、「近く回答する」と通産省・サービス産業室に連絡したのにとどまっている——との報告があった。

SC遊園の一行。上の写真は大宰府天満宮、下はアジア大平洋博にて

広島AMOP協総会

副会長に中国氏

ほかは全員留任で事業進める

平本将人会長

広島県アミューズメントオペレーター協会（事務局広島市、平本将人会長、会員二十四社）では五月十九日、広島市内の県民センターで第四回通常総会を開き、役員改選の結果、副会長（輪番制）一名が新任となったほかは全役員留任とし、また事業年度の移り変わりに伴う予決算案、事業報告および計画案を承認した。

この総会には広島県警防犯部防犯課から、平野定朗課長補佐、木戸雅一係長が来ひんとして出席したほか、広島県会の山本靖雄県議が招かれた。

出席した会員は、委任状四社を含め十七社。議案は平本会長による挨拶に引続き、順に審議され、まず昭和六十三年度（三月末まで）事業報告案と会計報告案が承認された。任期満了による役員改選については、全員留任とし、副会長のみ延時理事（タイトー）から中国智修理事（セガ社）へと交替することが決まった。

次に平成元年度事業計画案、予算案が示され、異議なく承認された。

恒例となった「優良店表彰」については今回、流川観光の「キング流川店」が選ばれ、表彰された。また、広島で開かれる「海と島の博覧会」への出展について説明があった。

同協会では賭博遊技機の追放、営業時間延長などの運動を展開していくとしている。

島根AMOP協総会

役員は全員留任

対外活動、健全営業に重点

福田照三会長

島根県アミューズメントオペレーター協会（事務局安来市、福田照三会長、会員十社）では五月二十三日、松江市内の島根県民会館で第四回通常総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案、事業報告および計画案を承認、また役員改選を行なったが、その結果全役員を留任とした。

同総会には七社が出席。福田会長挨拶の後、昭和六十三年度事業報告案および収支予算案、平成元年度事業計画案ならびに収支予算案の説明があり、いずれも異議なく承認された。うち事業計画については、同協会が加入している県防犯連合会への協力を中心とした対外活動の活発化、健全営業の推進などが重点テーマとなっている。

役員改選は任期満了に伴うものだが、出席会員全員の要望により、全役員が留任となった。

なお福田会長によると「現在、遊技機賭博については非常に少なくなっている。県西部のほうにギャンブル機を設置した店があるようだが、当協会員のいる東部地区には、ギャンブル機設置店がほとんどないので、当県では全体として遊技機賭博はそう問題となっていない。今は子どものゲーム場への立入りをめぐる問題のほうが大きくなっており、学校やPTA関係者との話合いの場を設けるようにしていきたい」としている。

名古屋の琥珀グループ

6社にCI導入

フォーベックスなど6月から

名古屋でゲーム場やパチンコ店、飲食店などを展開している㈱琥珀（本社名古屋、大山行夫社長）を中心とする「琥珀グループ」（同代表）では、今年創業三十五周年を迎えるのに伴いCI（コーポレート・アイデンティティー）を六月から導入、より発展を期すことになった。

同グループは昭和二十五年のパチンコ店「マツヤ」開業以降、ゲーム場、ボウリング場、タクシー、飲食店、レジャービル、駐車場など幅広く事業を拡大してきており、現在六社ある。うち㈱フォーベックス（同社長）は「ゲームポートRIO」など四ヵ所のゲーム場を経営している。

三十五周年を迎えるに当たり大山代表は「人々の生活スタイルや価値観が多様に変化していく中で、市場ニーズを鋭敏にとらえ先取りしたサービスを提供するには、グループ全体が一つになって力を合わせながら、人々とより身近な企業をめざすことが大事。CI導入はその決意を表現したもの」としている。

今回各社名ロゴとグループのシンボルマークが新しくなった。シンボルマークは同グループ形成の基盤となったマツヤの頭文字"M"を象徴した四つの球体を、地球の周囲に配したデザインで、色はゴールド。なお社名に冠する場合は、六社を三つに分け、赤、青、緑と色を変えることになっている。

機関紙内容検討

AOU広報担当委が会合

AOU・親しまれる業界作り委員会（三浦保夫委員長）は五月十六日の午後、京都タワーホテルで第四回会合を開き、機関紙「AOUニュース」の取り組みかたなどについて方針を検討した。

健全娯楽営業推進委員会が原案をまとめた「アンケート調査項目」に、この委員会から同時に調査すべき項目として、機関紙を読んでいるか、などいくつか提案したことが、事後承諾になるが了承された。

機関紙のうち「投稿欄」について、利用が少なすぎるとして各理事に改めて要請すること、AOUの活動については解説記事を加えること、社団法人化について特集記事を作ること、など決めた。

なお同委員会は六月十三日に、大阪で第五回会合を開き、特集号の内容について検討している。

テープソフトなどの 国内初ビデオ展
セガ社がクレーン機を出品

ビデオソフト（テープ）などビデオショップ関連の商品、設備、情報を一堂に集めた「ビデックス・ジャパン89」が㈱フェアーズ・インターナショナルの主催で六月七―九日、東京・池袋のサンシャインシティで開かれ、AM業界から㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）が出展、クレーン機など出品した。

この展示会は、市場規模四千億円と言われるビデオソフト業界初の本格的な見本市で、ソフト関連メーカー四十社を含め、ハード機器メーカーら九十二社が出展した。会場では各種商品の展示のほか、ビデオソフトの著作権保護についてのPR活動も行なわれた。

「ビデックス・ジャパン89」にてセガ社の展示小間のようす

セガ社は大型クレーン機「UFOキャッチャー」、六種類のゲームソフトを収納した「メガ6」、タロット占い「アナザーワールド」（サンワイズ製）など出品した。同社ではクレーン機がビデオショップの店頭でよく稼いでいる点に着目し、他店との差別化を進めるのにこうしたAM機器が効果的だということをアピールしたところ、予想以上の反響があった」と語っている。

また㈱フナイの子会社、HRSフナイ㈱も出展、海外の最近映画ビデオを紹介した。このほか富士電機冷機㈱は硬貨作動式ビデオレンタル機「ビデオトラム」を出品した。

「スーパーファミコン」 発売大幅に延期
半導体事情とNES好調で

任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）では、家庭用16ビット「スーパーファミコン」の発売を延期しており、発売時期は半年ほどズレ込むことになった。同社は昨年十一月の記者発表で「スーパーファミコン」の主な仕様、機能を明らかにするとともに今年七月発売の見通しを立てていた。

これは米国版ファミコンのNES（ニンテンドー・エンタテイメント・システム）と、日米両市場向け液晶ゲーム盤「ゲームボーイ」の販売が予想以上に好調で、「スーパーファミコン」に必要な数の半導体を確保するのが困難になったため。

「ゲームボーイ」は四月中旬まず日本で発売を開始、月産三十万台をほぼ売り切っており、年内に月産五十万台に引上げる。米国では七月下旬からソフト「テトリス」とセットで発売を開始する。

NESは本体が月産八十万台、ソフトが同五百万個でフル生産に近い。

「スーパーファミコン」のソフトを揃えることも発売時期を設定するには必要だが、本体とソフトともに半導体の事情で生産の見通しが立たない、と見られている。このため発売時期は大幅にズレ込むもようだ。

愛好家による テトリス攻略本
原作者のインタビュー記事も

「テトリス　10万点への解法」（石原恒和編著、ペヨトル工房発行）というコンパクト本が売れている。

これは愛好家による「攻略本」だが、「テトリス」の作者のインタビュー記事もあり興味深い。著者はマッキントッシュ版から「テトリス」にのめり込んだようである。定価千九円。書店で発売中。

「テトリス　10万点への解法」

米国セコイア社の関連 合弁会社を設立
テーマパークの制作を担当

ディズニーランドの「カリブの海賊」などテーマパークの高度な遊園施設の制作に携わってきた、米国セコイア・クリエイティブ社（本社カリフォルニア州サンバレー、デビット・シュエニンガー社長）の日本での関連会社、㈱セコイアが日本企業四社との合弁で四月二十八日に設立された。

同社では六月一日より本格的な営業を開始したが、日本にないノウハウを駆使すると見られており、今後の展開が期待される。米国セコイア社はウォルトディズニー社から八四年に独立した専門家により設立され、すでに多くの実績を持つ。

㈱セコイアの資本金は二億七千三百万円で、米国セコイア社が二三％出資、日本側からは三洋証券㈱、㈱バンダイ、馬里邑協団㈱、㈱ダイフレックスが七七％を共同出資した。社長にはダイフレックスの三浦慶政社長が就任した。

㈱セコイア＝東京都千代田区平河町二丁目十の六、南山ビル、☎二二三〇―一四二一。

ナムコのTVゲーム 20種をビデオ化
ゲーム史のファイルになる

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）開発の主な業務用TVゲーム機の攻略マニュアルをまとめたビデオテープと単行本のセット「ナムコ・究極マニュアル」が、CBS・ソニーグループから"GTVプロフェッショナル"シリーズ第三弾として六月二十一日発売となった。

収録ゲームは「ギャラクシアン」「パックマン」から最近の「未来忍者」に至る計二十機種。これはナムコのこれまでの業務用TVゲーム機の過半数を占めるもので、CBSソニーでは「ナムコのゲーム史のファイルともなる」としている。ビデオ（六十分）と単行本（五十二ページ）のセット価格三千五百円。

異色のビデオテープ 麻雀ギャル特集
「ウイニングラン」テープなども

業務用TV麻雀ゲーム機に登場する"麻雀ギャル"を集め、ビデオテープに収めた「マージャンギャルズVOL1」が、七月二十一日、㈱ポニーキャニオンから発売される。これにより、それぞれのTV麻雀ゲームに勝たないと見れなかったシーンが、簡単に見ることができる。

このテープはこれまでのTVゲームのテープ化と違って、"麻雀ギャル"の脱衣シーンに的を絞っている。収録されたのは「麻雀学園」、「麻雀クリニック」、「麻雀刺客」、「麻雀殺人事件」など。かねてよりこの種のテープ化のニーズが高まっていた――と制作者側は説明している。

三十分もので価格二千八百円。ステレオ。当然ながら続篇も予定されている。

同様にポニーキャニオンから七月二十一日、「ウイニングラン」のビデオとCD・カセットが同時発売となる。これは㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）のTVゲーム機「ウイニングラン」をそのまま収録したビデオとゲーム音楽を収録したアルバム。

ビデオは二十分、ステレオ、三千二百円。GSVシリーズの最新作。音楽アルバムはGSMシリーズ、収録曲は表題曲のほか「メタルホーク」と「スプラッターハウス」。カラーCD、CTともに二千五百円。

写真はビデオテープのパッケージから。左上は「ナムコ・究極マニュアル」。左下は「ウイニングラン」。下は「マージャンギャルズVOL1」

ヒロエンター 銀行取引停止

民間の信用調査機関の調べによると、㈱ヒロ・エンタープライズ（東京都渋谷区、広瀬治彦社長）がこのほど二回不渡りを出し、六月七日に銀行取引停止処分を受けた。同社は六十二年に設立された子ども用メダルゲーム機のメーカー。開発費の割に売れず、金利負担増で行き詰まったもの。負債総額は二億円とされている。

ナムコの役員異動

橘氏が常務昇格

沢野氏は新任の取締役に

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）では、橘正裕営業担当取締役の常務昇格と沢野和則開発三部長の取締役選任を五月二十二日の取締役会で決めた。正式には六月二十九日の定時株主総会を経て選任される。

常務営業担当取締役兼営業部長＝橘正裕氏（営業担当取締役兼営業部長）。

取締役開発三部長＝沢野和則氏（開発三部長）。

橘氏は昭和二十六年四月生まれ。五十三年四月に入社、六十一年七月に営業部長、六十三年六月から取締役営業担当を兼任してきた。

沢野氏は二十六年五月生まれ。四十五年四月に入社、六十二年八月から開発三部長。

橘　正裕氏

沢野和則氏

ジャレコの金子氏と三枝氏

両部長取締役に

森取締役は常務に昇格

㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）では、森好文取締役の常務昇格と金子武司、三枝弘幸両部長の取締役選任などを五月十九日の取締役会で決めた。正式には六月二十九日の定時株主総会を経て選任される。

常務取締役＝森好文氏（取締役）。取締役開発一部長＝金子武司氏（開発一部長）、同海外部長＝三枝弘幸氏（海外部長）。常勤監査役＝住山栄三郎氏（取締役経営企画室長）。

退任＝近藤孝氏（取締役営業部長）、宮崎信寿氏（常勤監査役）。

森氏は昭和十二年七月生まれ。三十七年に東大法を卒業、三和銀行に入り、同行調査役を経て、六十二年四月にジャレコ管理部長に出向、同六月から取締役。

金子氏は八年三月生まれ。三十年に東京都立大人文を卒業、三菱金属セメント㈱に入社、四十一年に退社してセガ社に入社、関西支店長、市場開発部長などを経て六十三年五月に管理部長。同八月にセガ社を退社し、十月にジャレコ入社、社長室長を経て、今年三月から開発一部長。

三枝氏は十三年十二月生まれ。三十六年に津田スクール・オブ・ビジネス卒、三十八年にタイトーに入社、五十九年四月に貿易部長、六十一年に退社し同十二月にジャレコ入社、貿易部長。今年三月から海外部長。

住山氏は大正十三年五月生まれ。二十四年に東京商大商卒、吹田商事に入社（同社は三十一年に伊藤萬に吸収合併）、四十八年に退社し、東京スタイルに入社、財務部株式担当を経て五十九年に退社、六十二年二月にジャレコ入社、経営企画室長。六十二年六月から取締役。

論潮

消費者の動向

一般消費者の新しい消費動向というのは、把握するのが困難であり、それは当り前のことなのだが、若い年齢の女性となると一層これが困難となってくる。

例えばこんな話がある。最近オードリー・ヘップバーンの若い頃の映画をリバイバル上映すると、ことごとく大ヒットする。「ローマの休日」、「昼下りの情事」などで、客の入りは良く、大半は二十代の女性だ。

なぜこうなるかというと、映画自体がよく出来ていて面白いこともあるが、これらの映画の舞台がパリやローマなどおしゃれな都市であること。しかも若い女性の中にはこれらの都市を訪れたことがあるから人気があるのだ――とのことだ。確かに若い女性の海外旅行は以前よりずっと増えている。

こうした若い女性たちは、自分で好きなものを買うためにわざわざ海外へ出かけることをためらわない、とも言われる。なるほどそういう傾向は一段と強くなっている。

若い頃の苦労は後になって得られないものをもたらす、と言っても、たいていは聞いてくれない。世のため、人のために働ける人間になるよう努力するよう、昔の親や先生たちは教えたが、今ではそんなことを教えないのだろうか。それとも「教えること」自体が不可能なのだろうか。

大人の社会はずっと昔から、世のため人のためにならない人が政治、経済を支配してきており、こんなことに関心を持つことすら馬鹿げていると思えるほど社会は腐敗している。社会的秩序が保たれているのは、各個人の自衛的なふるまいによるものとしか考えられない。そういうことを先のリクルート・スキャンダルが示してくれた。

業務用「テトリス」は年代などを超えて人びとを熱中させているが、これも簡単には説明できない。明らかなのは「面白いから楽しい」ということだけではないか。世の中にはこういう楽しいミステリーが多い。

セガ社が商品化権持ち

ブリンク玩具に

「ポシェットブリンク」など

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）ではNHKで放映しているTVアニメ「青いブリンク」の玩具商品化権を獲得、七月からキャラクター商品を発売する。

発売する商品は、超能力を持つ不思議な子馬〝ブリンク〟をぬいぐるみとしても楽しめる「ポシェットブリンク」（二千四百八十円）のほか、バッジ、ソフト人形、ゲームパックの四種類のキャラクターグッズ。

写真は「ポシェットブリンク」

サン電子の役員異動

新任取締役3名

大野、山口、吉田の各部長

サン電子㈱（本社愛知県江南市、前田昌美社長）では、六月十九日の臨時株主総会および取締役会を経て、新たに取締役三名を選任した（それ以外の役員異動はない）。

取締役総務部長＝大野憲政氏、同・サンタックシステム事業部長＝山口正則氏、同・ソフトウェア事業部長＝吉田喜春氏。

四方堂専務が退任

加賀電子

加賀電子㈱（本社東京、塚本勲社長）はこのほど次のとおり役員の異動を明らかにした（正式には六月二十九日付）。

常務取締役＝益野力一氏（取締役）、川股昇氏（同）、高橋進次氏（同）。取締役＝下山和一郎氏。

▽退任　四方堂久登氏（専務）。

事務所移転

データイースト㈱・札幌サテライト＝札幌市中央区北二条西三丁目、57山京ビル6F、☎（〇一一）二三二―五七八一。

㈱イーグル＝東京都杉並区久我山二丁目一番三十二号、☎三三一―七六一一、井上治雄社長。㈱ウィング＝同、☎三三一―七三〇〇。

社名変更

パナテック㈱（旧・㈱パナミューズ）＝山形市飯田五丁目五番十二号、☎（〇二三六）三一―八六三一、須藤富雄社長。

夏季CES89開催 家庭用TVゲームブーム背景に

米国任天堂 勢い増すセガ社とNEC追う

液晶ハンドヘルドなど幅広い市場に

テンゲン対任天堂訴訟は結論年内か

上の写真は夏季CES89で、米国任天堂の広大な小間を斜め向いの小間から見渡した光景。左下は米国セガ社の受付である。右下の写真は米国任天堂の小間にて荒川実社長(左)とハワード・リンカーン副社長

米国の家庭用TVゲームブームはすでに、アタリ社2600による前回のブーム（八二年がピーク）以上のものになっており、今年はクリスマスを待ちきれず、その市場は空前の規模になりつつある。それは日本の「ファミコン」ブームを超えるもので、歴史的な社会現象となりつつある。

米国の家庭用TVゲームの中心となっているのは、米国任天堂（ニンテンドー・オブ・アメリカ社、本社ワシントン州レッドモント、荒川実社長）による米国版ファミコン「ニンテンドー・エンタテイメント・システム」（NES）とそのゲームソフト。最近では米国家庭用TVゲーム市場の八〇%のシェアを確保するまでになってきた。

これを追うのは、これまでセガ社がトンカ社を通じて展開してきた「マスターシステム」と、アタリコープ（アタリゲームズ社とは別会社）の一連の家庭用TVゲームだった。しかし、市場拡大に伴ないセガ社は新たに16ビット機「ジェネシス」（「メガドライブ」の米国版）を、そしてNECは「PCエンジン」の米国版をそれぞれ今年九月から発売することを明らかにした。

さらにTVゲーム機だけでなく液晶表示（LCD）ゲーム盤の市場も活発になってきたが、これは任天堂が日本に続き米国で「ゲームボーイ」を七月から発売することになったことによる。この「ゲームボーイ」をハンドヘルドのTVゲームと呼ぶ傾向も強くなってきた。こうして米国の家庭用TVゲーム市場はとどまるところを知らぬ勢いになりつつある。

「パワーグローブ」（下の写真）と、そのデモンストレーション（上）

シカゴのCES

これは夏季エレクトロニクスショー（CES）89で特徴的な傾向として指摘される点である。同ショーは昨年同様、シカゴのマコーミックプレイス複合会場（北館、東館、センターホテル）で六月三日から四日間開かれ、約七十三万五千平方フィートに約千四百社が出展した。このショーはコンシューマー（消費者）向け電気製品の総合展示会で、その一分野として家庭用TVゲーム関係はマコーミックプレース北館の三階にまとめられた。

このショーの大きさは、展示小間をすべて見るためには二十一キロメートルも走破しなければならないほどだろうか（フットボールの競技場に換算すると十七面分とのこと）。うち米国任天堂は最大の五万平方フィートを使用、これは北館三階の約六分の一を占めたことになる。この中には〝サードパーティー〟によるサブ小間も含まれている。

ちなみに隣接する米国セガ社の小間の規模は任天堂の四分の一、テンゲンはセガ社の六分の一ぐらい。NECホームエレクトロニクスはテンゲンの六分の一ぐらい。

CESはこの種のショーでは世界最大のもので、毎年二回、会場を夏はシカゴ、冬はラスベガスに分けて開催してきており、今回は夏期で二十三回目、通算四十回目に当たる。完全なトレードオンリー（業者だけ）のショーであり、登録入場者は毎回十万人を越えている。このため宿泊用のホテルはどこも満室になってしまうほど。

NESが中心に

米国任天堂の巨大なブースには、NES本体と周辺機器（操作盤など）、NES用ゲームカートリッジ（ソフト）、NESソフトから生まれたキャラクターグッズとこれらをまとめてショーケース化した「ワールド・オブ・ニンテンドー」、NESプレイヤー向けの雑誌「ニンテンドー・パワー」などに加え、さらにLCD「ゲームボーイ」が披露された。

NES用ソフトは米国任天堂の自社ソフトのほか、ライセンス契約して任天堂のOEM（相手先ブランド）生産により作られる〝サードパーティー〟のソフトがある。その大部分は日本の「ファミコン」で実績のあるソフトだが、NES用として新たに開発されたものも多い。これらのタイトル数は百五十以上ある。

独自の小間を持ったタイトー・ソフトウェア社の小間のようす。同社はカナダのバンクーバーに本拠を持ち、各種ハード用ソフトを開発、展開している

米国コナミ社／ウルトラ社の展示のようす。サードパーティーは各社まったく同じ様式の小間を持っている

米国任天堂が今回発表した自社ソフトで注目されるのは「テトリス」と「ドラゴン・ウォーリア」（「ドラゴンクエスト」）。「テトリス」は、任天堂のライセンス生産制に逆らって独自にNESソフトを製造しているテンゲン社が先に発表しているNES用「テトリス」とまた違う。任天堂ではソ連のエローグから直接、独占的にライセンスを得たゲームだとして力を入れている（NES用「テトリス」の訴訟については**本紙前号参照**）。

もうひとつの「ドラクエ」米国版は、日本での実績から、「テトリス」と同様、今年最も大きなヒットになると期待されている。

米国任天堂によると、八五年秋のテスト出荷以来、八八年末までに累計で本体千百万台、ソフト五千万個を出荷しており、今年中に本体七百万台、ソフト五千万個を出荷する予定だったが、さらに増産し八九年末までに本体千九百万台、ソフト一億百五十万個を出荷する見通しとなった。これらのソフトには〝サードパーティー〟による製品が含まれている。今年中に米国の家庭百軒のうち二十一軒がNES本体を持つことになる勘定である。

自社ソフトで最もよく売れたのは、「スーパーマリオブラザーズ」九百十万個、「同2」三百五十万個、「ゼルダの伝説」三百万個など。〝マリオ〟はこうした人気からキャラクター化され、今秋始まるテレビアニメ映画の制作が進められている。

米国セガ社の小間にて（上の写真、左から）セガ社の鈴木久司部長、米国セガ社の中嶋孝仁副社長、デビド・ローズ部長、デビット・ローゼン会長、セガ社・桜井大三郎室長。下の写真は小間の奥に設けられた「ジェネシス」ソフト紹介コーナー

「NESハンドフリー」を装着したようす。手をまったく使わずゲームを楽しむことができる

ソフトメーカー

生産されるNES用ソフトは当初任天堂の自社ソフトが大部分を占めていたが、八七―八八年に逆転し、今では七割以上が〝サードパーティー〟によるものとなっている。〝サードパーティー〟は現在NES用ソフトに関して四十三社、NES用操作盤などについて十四社ある（重なるメーカーもある）。

これらのうち日本や米国の業務用TVゲーム機メーカーが多く含まれており、NESソフトのメーカーとしてこのところ大きな実績をあげているので、業務用にも大きな影響を及ぼしている。まず日本の業務用メーカー関係では、①アメリカン・サミー社、②アメリカン・テクノス社、③カプコンUSA社、④カルチャーブレーン社、⑤データイーストUSA社、⑥アイレムUSA社、⑦ジャレコUSA社、⑧米国コナミ社、⑨米国SNK社、⑩セタUSA社、⑪サンソフト社（サン電子）、⑫タイトー・ソフトウェア社、⑬タクザンUSA社（加賀電子）、⑭米国テクモ社、⑮米国ビックトーカイ、⑯ウルトラ・ソフトウェア（米国コナミの子会社）。米国の業務用メーカーでは、⑰ロムスター社、⑱トレードウェスト社がある。

これに家庭用ソフトメーカーが加わる。まず日本のメーカー関係では、⑲米国アスミック社、⑳バンダイ・アメリカ社、㉑CSGイメージソフト社、㉒FCI（フジ・コミュニケーションズ）社、㉓HALアメリカ社、㉔ホットビーUSA社、㉕ハドソンソフトUSA社、㉖米国コーエイ社（光栄）、㉗NTVIC（日本テレビ）、㉘ネクソフト社、㉙米国セイカ社、㉚米国ソフェル社、㉛米国スクウェアソフト社、㉜米国東宝。

米国のメーカー関係では、㉝アブソルート・エンターテイメント社、㉞アクライム社、㉟アクティビジョン社（メディアジェニック）、㊱ブローダバンド社、㊲ゲームテック社、㊳ハイテック・エクスプレッションズ社、㊴LJNトイズ社、㊵マッチボックス社、㊶マテル社、㊷ミルトン・ブラッドリー（MB）社、㊸マインドスケープ社。

日本の業務用メーカーは古くから米国家庭用に進出していたところが多く、また業務用のヒットソフトを持っていることもあり、有利に展開してきている。

これらのNESソフト〝サードパーティー〟のほとんどは、CESで米国任天堂の巨大なブースの中にサブ小間の形で出展した。さらに別に小間を設けたのはタイトー・ソフトウェア、データイーストUSA、米国コナミなどで、NES用ソフト以外にも各種パソコン用ソフトなどを披露した。

NES用操作盤

NES用ソフトではこのほか米国テンゲン社（本社カリフォルニア州ミルピタス、中島英行社長）がある。同社はアタリゲームズ社の子会社で、昨年はNESソフトの〝サードパーティー〟の一員だったが、昨年暮に米国任天堂に反独占訴訟を起こすとともに、OEM生産によらず独自にNESソフトの生産を開始し、米国任天堂との間で対立を深めている。今回のCESでは、冬期CESと同様、独自の小間でNES用ソフトおよびパソコン用ゲームソフトを展開、披露した。

NES用の操作盤などにもライセンスがあるが省略する。ジョイスティック方式以外では、バンダイを経て米国任天堂が展開している「パワーパット」（ファミリートレーナー）、米国ブローダバンド社による「ユーフォース」（本紙第350号参照）に続いて、米国マテル社が「パワーグローブ」を今回発表し、話題となった。

「パワーグローブ」はプレイヤーが腕にセットするもので、手を握ったり、突いたりする動作でNESゲームを楽しむというもの。「パンチアウト」などで最適だが、他のいろいろなゲームでも使用できる。こういうのは業務用で出来ていても不思議ではないと思うが、ない。

もうひとつ。米国任天堂による「NESハンドフリー」がある。これはオクラホマにいる十二歳の少年が手や腕を使えないがNESを楽しみたいという願いを示し、それ

米国アタリコープの小間のようす。いぜんとして「2600」用ソフトなどを展開した一方、カラー液晶ゲーム盤を披露して注目された

米国テンゲン社（アタリゲームズ社の子会社）の小間のようす。出品内容はまず同社独自で作ったNESソフト、そしてパソコン用ソフト

に応えて開発したもの。手や腕を動かせない身障者向けで、手前のチューブを口にくわえ、息を吹きかけたり吸い込んだりしてゲームを操作する。米国任天堂による直販方式で一セット百二十ドルと手ごろである。

AMゲームが社会の役に立つことを示す典型的な例として「NESハンドフリー」は十分評価されるが、こういうものは業務用にはない（何も同じものが必要というわけでなく、こういうふうに社会に対し積極的に貢献する姿勢が、業務用AMゲームの開発において乏しいことは情ないことだ、と思うのである）。

セガ社、NEC

NESに対する対抗商品のうち、米国セガ社の「マスターシステム」は八六年九月以来、米国で展開されており、さらに八七年七月からは大手玩具メーカーのトンカ社が独占的に販売してきた。そのソフトはセガ社が供給してきており、七十以上のタイトルを用意しているが、いかんせんNESには及ばない（これらのソフトには、他のメーカーの開発したものも含まれている）。

一方、セガ社では16ビットの「メガドライブ」を昨年秋から日本で開始しており、NESへの切り札としてその米国版「ジェネシス」を今回発表した。これは「マスターシステム」と異なり、セガ・オブ・アメリカ社（本社サンフランシスコ、中山隼雄社長）が展開していくものだが、「マスターシステム」のソフトを使うこともできる。

セガ社「ジェネシス」の専用ソフトは次第に充実しており、年内に三十タイトルを予定している。〝サードパーティー〟も形成されており、ナムコなど九社の名前が掲げられている。米国セガ社は年内に本体五十万台出荷する、としている。

今回のCESではこうした事情から、セガ社／トンカ社のブースは、トンカ社の「マスターシステム」とセガ社の「ジェネシス」のふたつに区切られ、「ジェネシス」のほうはガイドつきの見学コースに仕立てられた。米国のテレビを含めたマスコミは、一斉にセガ社「ジェネシス」をとりあげていた。

日本からのハードでは日本電気ホームエレクトロニクスの「PCエンジン」の米国での発売発表が注目され、子会社のNECホームエレクトロニクスUSA社（本社シカゴ郊外、大橋祐治社長）はCESに一小間確保していたが、小間自体はもぬけのからだった（市内のホテルで披露したようだが、それはルール違反と言えよう）。NEC「PCエンジン」は米国で「ターボグラフィックス16システム」の名前で今秋発売されることになっている。日本で「PCエンジン」はある程度評価されており、米国での展開が注目されている。

アタリの液晶

米国製のハードではアタリコープ（本社カリフォルニア州サニーベイル、サム・トラミエル社長）の「アタリ2600」、同「7800」、「XE」がいぜん出回っている。しかしその本体の値段はNESソフトの値段と同じぐらいに下がっており、かなり評価は低い。実際まだ2600用の新作ソフトが発売されているわけだが、その内容を見るとがく然とする。〝アタリ社の失敗〟はなお再生産されているのである。

それでもアタリコープはこれらのハードとソフトを、今回のCESで展示した。同社のプレイヤー用雑誌「アタリアン」には親しみを感じたいところであるが、十一万部出ていると言って自慢しており（米国任天堂の「ニンテンドー・パワー」は百二十万部）、情なくなってくる。なお同社家庭用ソフトにも、数多くの業務用からの移植ものが含まれている。

今回むしろアタリコープは、カラー液晶ゲーム盤「アタリ・ポータブル・カラー・エンタテイメント・システム」を発表して大いに注目された。これはエピックスという会社が開発したもので、アタリコープが発売することになったもの。どう考えても任天堂の「ゲームボーイ」の対抗商品でしかない。

このアタリコープのカラー液晶ゲーム盤は、「ゲームボーイ」と同様にソフトがカートリッジ式になっている。技術的な説明を省くが、かなり高度なカラー液晶で、細かい表現もできる。小売価格は百五十ドル以下、と説明されている。しかし、アタリコープはこれを三個しか持っておらず、CESの同社小間では時々持ち出して紹介していた。

米国セタ社の小間にて（左から）ビスコの秋山哲雄社長、セタの富士本淳社長、アイレムの笹谷実部長

データイーストUSA社の小間にて（左から）春原軌夫部長、ボブ・ロイド会長、ジュディさん、コニーさん、英国オーシャン社のジョン・ウッド社長、米国データイーストの福田秀男氏

米国テクモ社の小間にて（左から）ボブ・リーツゲル氏、仲田健一社長、テクモの柿原孝社長、モデルのデビーさん、赤石厳課長

ジャレコUSA社の小間にて（左から）エイコムの井上昭男社長、ジャレコの金沢義秋社長、三枝弘幸部長

サンソフト社の小間にて（左から）サン電子の吉田喜春部長、前田昌美社長、米国キョーダイ社の津村建二社長

米国コナミ社の独自の小間にて（左から）コナミ工業の今井中部長、菱川文博社長、コナミ・ヨーロッパ社の安藤壮副社長

NTVIC社の小間にて（左から）エリス・ラビノビッチさん、江間保隆副社長、定永昭紀氏

アタリコープ社が発表したカラー液晶ゲーム盤

カラー液晶ゲームの画面（サンプル）

このカラー液晶ゲーム盤用のゲームソフトもいくつか用意されているが、商品化に問題はなかったか、という疑問が残る。反面、任天堂の「ゲームボーイ」はよく出来ているが、モノクロで見にくい点は否定できない。米国では七月から本体とともに「テトリス」を発売するが、「テトリス」なら遊べても「マリオランド」ならどうか、という疑問点があるのだ。

広がるゲーム機

液晶ゲーム盤では、日本でもかつて大流行した任天堂の「ゲーム&ウォッチ」が、ブームは去ったとしても米国では根強く残っている。米国のマイクロゲームズUSA社（本社ロサンゼルス）が任天堂のライセンスを得て積極的に「ゲーム&ウォッチ」を展開しており、「スーパーマリオ」、「ドンキーコングII」など好調だという。この夏には「ゼルダの伝説」も出荷する予定だ。どうもNESの人気にあおられての液晶ゲーム人気らしい。

米国コナミ社でも独自の液晶ゲーム盤の発売に踏み切ることになった。コナミはNES用、パソコン用、そして液晶ゲーム盤と次々と幅を広げつつある。

以上CESで見た家庭用TVゲーム機などの出品に伴ない、それぞれもとになった業務用TVゲーム機が出品されていた（例えばロムスター社は「ツインイーグル」アップライトを、NESソフト「ツインイーグル」の横に置いていた）。なんと言っても業務用のほうがもとになっていることを示したわけである。

ESP社「バトルテック」のようす。下の写真はコックピット内部

「バトルテック」

ところが、このCESでは業務用以上に凝ったTVゲーム機が出品され、これがまた大きな話題になった。これは米国ESP社（本社シカゴ、ジョーダン・ワイズマン社長）が出品した宇宙戦争シミュレーター「バトルテックセンター」で、本来は八台セットになっているが、CESではサンプルとして四台セットを出品、実際に作動させていた。

「バトルテックセンター」は、ESP社が映画「スターウォーズ」のような未来の宇宙戦争を一般の人が体験できるようにと開発したもの。コックピット型のキャビネットには、さまざまな操作盤が備えられており、従来の業務用ゲーム機以上にリアルである。

前方正面に25インチの「メインスクリーン」があり、その下にレーダー画面などに使う「セカンドスクリーン」がある。「メインスクリーン」ではターゲットを重ねて表示する。プレイヤーは手前中央部のスロットルで速度を操作、左右のペダルで移動方向を決める。右手の操作レバーでターゲットを動かし、レーザー砲を発射させる。さらに左手の操作レバーもある。画面の左右にはメーター、指示ランプ、テンキーが並んでおり、プレイヤーは作戦をたててから戦闘を開始する。

ESP社ではこれを、通信機能を持たせて八台セットで、「バトルテックセンター」という名のロケーションに仕立てる計画である。このロケーションは外観、内装、そしてプレイするまでのコースなどすべてトータルに演出される。

計画によると今秋シカゴに一号店がオープン、将来北米地区で百五十店まで増やすとのこと。日本の㈱ダイフレックス（本社東京、三浦慶政社長）との間で八八年四月に契約済みであり、日本にもそのうち上陸するそうだ。ちなみに一店あたりのコストは七十五万ドルかかるが、年間で七十五万ドルぐらい稼げる、としている。

このシミュレーターの開発意図は業務用TVゲームメーカーに大いに参考になると思われる。しかし問題は、ソフトの内容が十分かどうかである。実物の「バトルテック」を見た限りでは、砂漠で敵と交戦するというもので、なにもこれほどたいそうな装置を必要としないのではないか、と思われた。それにこれはやたら大きいメモリー・プログラムを必要とするとのこと。CES二日目の朝、「バトルテック」に対して長い時間かけてプログラムを注入していた。いったん電源を切ると、次に動かすまで相当時間がかかるというのも考えものである。

共通の楽しみ方

「バトルテックセンター」の出品はCESでは異色と言えるが、このショーの出展範囲は広いので、別に不思議でもないということになる。

家庭用TVゲームに話を戻すと、この会場では家庭用が中心のはずなのに日本と米国の業務用メーカーの重役が多いことに改めて感心する。業務用と家庭用は市場が別だが、プレイヤーが楽しむゲームソフトは共通だから、もっともなことである。こうした楽しみには垣根はない、と思われる。

タイトー・ソフトウェア社の小間にて（左から）東亜プランの清本吉行社長、金子製作所の金子浩社長、タイトーの鈴木実部長

米国ロムスター社の小間にて（左から）ルネ・ロペス副社長、ジョイス・カーラー部長、保木孝仁社長

特別インタビュー

菱川文博社長に聞く コナミの開発、経営

今年創業二十周年を迎えたコナミ工業㈱（本社神戸、菱川文博社長）は、一部上場企業としてますます好調な伸びを続けている。菱川社長をはじめとして重役陣の多くが外部から来て同社を発展させているというのは、AM業界ではほとんど例を見ない。そこで菱川社長に、入社当時の経緯から同社の発展を支えてきた経営およびマーケティングに対する考え方、開発方向などについて聞いてみた。なおこれには他の首脳陣も同席していただいた。

株式上場に大きな努力 あくまで業務用が原点

―菱川社長は六年前に業界外部からコナミ工業に入られ、より確固とした経営基盤を作り上げられましたが、上月現会長に招かれた時から現在に至る経緯を、まずお聞かせ下さい。

菱川 六年前のコナミは、会社としての形態を徐々に整えつつあった時です。ゲームは業務用のみでしたが、新鮮で面白いと評価され、米国でもよく売れていた。当時は作れば向こうから買いに来るという売り手市場だったわけで、そういうふうにもっていったのは上月さんの功績だと思います。しかし反面、売り手市場だったために開発主導型となり、管理組織や営業戦略などは考えなくてもよかった。とにかく作れば売れるので、朝から晩まで上月さんが先頭に立って、ゲーム作りに励んでいた時代でした。

そうして会社が少しずつ大きくなってきた時に、大阪証券取引所新二部への上場を、上月さんに勧める人があった。小さな会社でも勢いがあり、ハイテクを扱う分野は歓迎されることになり、上場への登竜門が出来たというわけです。

上月さんも当然、会社を社会的に認められる組織にしたいと考えていた。できれば上場したいが、それには管理部門を充実させなければいけない。それまで開発だけで、管理面や折衝ごとに目を向ける余裕もなくやって来たため、自分がやったことのない方面を切り回してくれる良きパートナー、人脈を切実な気持ちで探していたそうです。

そんな折に上月さんの大学時代の唯一の友人であり、私（当時兵庫県企画部長）の部下だった人が、私を上月さんに紹介したわけです。その人は上月さんに私のことを、県の役員だが、行動的、論理的で人脈も広く、しかも五十代ながら英語が自由にしゃべれるし文章も書ける、というちょっと毛色の変わった人物として紹介したらしい。そして互いに疑心暗鬼を抱きながらも二、三回会う機会を持ちましたが、その時は具体的な話はせずに別れたんです。

というのは私は求められる適役とは思わなかったし、その時は別の方向に気が向いていたからです。県の一般職としては頂点に立っていた私は、運が良ければ副知事への道もあった。また父親が郷里の明石市で市長をしていたことから、私を明石市長にと強く推し盛んに働きかけてくれる多くの人がいたんです。そういう方面に私は自分を生かせるのではないか、と考えていたわけです。

しかし市長というのは男の花道を歩けるが、その女房の立場になると大変な苦労をする。道を歩いていても会釈を忘れただけで、頭が高いとか失礼な女だと叱られたりするようなことを、父の代で見てきているだけに、私が市長になるのを女房は絶対反対と言ってきかなかった。それで私は、今まで迷惑ばかりかけてきた女房の言うことも、いよいよ聞かないといけないなと思い、上月さんのお世話になることにしたわけです。

それで百八十度畑の違うところへ来て、初めの三ヵ月間くらいおとなしくしていました。その時上月さんはある人に私のことを、どんな会合に出てもただ黙っているだけで何も物を言わない男だ、と不安感を漏らされたこともあったそうです。

そうしているうちに大証新二部へ上場する方向で作業を進めることになり、その辺からいよいよ私の出番が回ってきたわけです。これまでの経験、能力、人脈を生かす時が来た。私は完全主義、徹底主義でして、後退することができずに前へ前へ進んでいく性格です。また足で稼ぐ主義で、交渉などは人が三回行くのなら私は五十回足を運びます。こういう姿勢で徐々に軌道に乗せ大証新二部上場から二部への移行、東証二部上場、大証・東証ともに一部への昇格を果たしてきました。今考えると、汗と足で稼がせていただいたことが地に着いたという感じです。

―上場手続きが始まるまでは、菱川社長にとっては準備期間のような形だったのでしょうか。

菱川 と言うよりもテスト期間で、私そのものがテストされていたんだと思います。

―まったく外部から入られて、この業界をどう思われましたか。

菱川 そのころは業務用がほとんどでMSXに少し手をつけた程度でしたが、難しい業界だなと思いました。つまり洗練されたビジネスマンが知恵と汗を絞って激しく戦う、というような業界とは少し違い、もっとドロドロとしており、経験と顔が物を言うような部分が非常に大きくて、これは一筋縄ではいかないなと感じました。

だから私は先輩を立て、敬い、先輩に学ぶという姿勢を今日まで貫いてきているわけです。各メーカーの代表の方と会った時などは、本当は私が一番年を取っていますが、必ず相手より先に私から頭を下げて挨拶するよう心がけています。

経営方針などを語る菱川文博社長

コナミ工業の本社にて。写真は前列左から菱川社長、今井中・海外事業部長、後列左から山口次雄・開発二部長、藤田昌弘・社長室長、妹尾敏夫・営業部長、西尾直人・総務部長

―難しい業界ですが、菱川社長が入られた頃、コナミはヒット作に恵まれていましたね。

菱川 はい。当時「ハイパーオリンピック」が大ヒットし、内外で約四万台を売るという記録的な数字を残しました。その後ファミコンが出て各社が参入し、今では家庭用のウェートがかなり高くなっています。

―しかしコナミはあくまで業務用が根本と考えていいですね。

菱川 そうです。当社は出発が業務用でしたし、私はどんな難しい時代になっても、業務用が当社のオリジンだということを忘れないでいきたい。だから家庭用がブームになっていても、当社の業務用の布陣は今でも非常に厚いんです。ただ業務用で苦労して培ってきた技術などが、家庭用へ流れつつ新しい人材を育ててきたことも事実です。

先頭に立ちコピー対策 G機類は一切作らない

―ところで業務用分野では、以前からずっと苦しめられていることが二つありまして、その一つがコピー問題です。コピーに対しては各社ともずいぶん被害を受けながらも、法的手続きなど大変な努力を続けてきて、現在コピーヤーは国内ではほとんどいなくなり、あと韓国や台湾などでなくなればほぼ解消というところまでこぎ着けた。コナミさんも先頭に立ってコピーに対処してこられましたが、その努力について聞かせて下さい。

菱川 当社の努力は大きく二つあります。

一つは、知的所有権が尊重される時代に依然として企業精神、人道に反するコピーが日本、韓国、台湾を中心に世界市場を荒らしていたことに対し、各社と一緒に、あるいは当社単独で法的に戦ってきたことです。この結果、各国で知的所有権がほぼ確立されるようになり、コピー対策の法的態勢が整ってきた。

二つ目は、当社LSIデザインセンターで独自のカスタムチップを作ったことです。永遠にコピー不可能なものを作るには技術的には無理だそうですが、独自のチップを使うことでコピーするには大変な時間と金がかかるため、それ以降コナミ製品のコピーはぐっと減り、この二年間はまったく出ていないという成果を挙げています。

もう一つ、あえて申しますが、コナミヨーロッパ社に優秀な社員がいまして、例えばコピー天国のイタリアやスペインなどで、コピー品を仕入れて売っている業者と取引し、コナミのオリジナル品のディストリビューターにしてしまうんですね。そうして企業の格上げを図るというようなこともしてきました。以上三つの面でコピー対策に成果を挙げてきたわけです。

―業界のもう一つの大きな問題は、ギャンブル機です。ゲーム場は、ギャンブル機とAM機を同等と認識した警察庁により、両方とも新風営法の規制を受けることになりましたが、賭博犯は減少しない。そして一般報道も世論的にも、賭博機営業とAMゲーム場が同じものとみなされています。また株主も不安に思うこともあるかもしれません。これはビジネスとして不名誉であり不愉快なことではありませんか。

菱川 確かにこの業界は一部に暗い雰囲気があり、忌まわしく思われている面もあります。これはみんなで力を合わせて解決していかなければいけない問題です。

しかし一方でこの業界は、時代のフォローの風を受けています。人生は働くと同時に遊びの文化創造も大切だという時代の流れになり、当業界はその一端を担っています。また知的娯楽を提供することにより、今の子どもが二十一世紀の情報化社会の支え手として育っていくわけで、当業界はそういう役割も果たしています。だから私は社員に、自信と誇りを持ち、胸を張ってほしいと言い続けています。

―ただ青少年の健全育成という面から見れば、例えば問題のある内容の麻雀ゲーム、ポーカー、スロットマシンなどで子どもが遊ぶのはどうかと思います。それでは健全だとは言えないし、メーカーにも責任が及んできます。またそれを世論に指摘されればマーケットが成立しにくくなります。違法営業と同等に見られることもそうです。これは言いかえればマーケットが小さくて、しかも汚染されているということになります。その点コナミさんはそういうゲームを作らず、AM機のみに絞っておられますね。

妹尾 当社としては賭博に応用されやすい、またはそのまま賭博に使用されるものは、まったく開発も販売もしません。社会に役立つ会社として、そんなものには一切手をつけない。その意味では賭博撲滅に対して一端の責任を果たしているのではないかと思っています。

―攻撃的ではないけれども、そういう姿勢を貫くことによって示しているということですね。

妹尾 そうです。それと当社では、各紙のギャンブル関係記事を集めている「賭博ジャーナル」（追放委員会）も、社員相互で活用し、ギャンブルに対する新たな目というものを養っています。

そして問題になったような業者とは取引しないというところまで、営業面でも徹底させるようにしています。そういう面からも、ギャンブル問題に対しては自己防衛的に対応しているわけです。

菱川 私は入社直後に欧米のゲームセンターを見に行きましたが、ギャンブル機あるいはポルノ関係のものと一緒になっている。アミューズメントのTVゲーム機は片隅に追いやられていまして、全体に陰惨で暗い雰囲気があり、大変ショックを受けました。ピンク街の中にあり、ポルノショップにゲームを置いておるものまである。英国ではギャンブル機がメインになっている。これでは子どもや娘さんは入って来れないなと思いました。

しかし最近は少し良くなってきて、明るいロケーションも増えていますね。例えば米国では飛行場やレストラン、病院、最販店などにもロケがあって、むしろそういう所のほうが機械も多いよう

です。

――そうですね。十軒ほどの店が入ったちょっとしたショッピング街にあるロケなどは、健全で客足も絶えることなく順調な営業をしています。ただ欧米と日本とは都市構造が違う。それを知らない日本人が米国の繁華街を見て、日本でポルノまがいのゲームやコインオプシステムを作る業者もいます。そんなものは輸入しなくていいと言いたいですね。

菱川　それはまったく邪道だと思います。

――ギャンブル機については、米国では隠れてやっているものもあるようですが、ネバダとかアトランティックシチー以外は許されていません。これはギャンブル問題で過去に相当苦労した結果、はっきりと区別しなければいけないということになったからで、日本から見ると恵まれています。また欧州では現金を払出すロタミントの類を許可制にしており、それにAMゲーム機が少しぶらさがっている、という状態です。

本質的にギャンブル機は勝ち負けだけのものですが、AMゲーム機は何の見返りもなく単に創造的に遊び、そこに技量が伴い上手だと長く遊べるというもので、全然違うと思うんですが、生産性という面からすれば同じように見られてしまっているような状況です。

ただ賭博問題については結論から言うと、行政が法律に基づいて執行を徹底すればよいというものであって、業者側がどうのこうのなんて言う次元の問題ではないのですが、現実はそういうふうにはなっていません。

菱川　そういうことですね。

インタビューする本紙の赤木社主（写真右端）とコナミ工業の首脳陣のようす

良いゲーム機の3要素　音楽専門の部門を充実

――ところでアミューズメントの良いゲームというのは、どういうものだとお考えですか。

菱川　私は当社が出展しているいろんなショーに必ず顔を出します。これは小間に立って、当社のカスタマーにお礼を申し上げるのが大きな目的で、ゲームを見ても私にはどれがどのように良いのか区別がつきません。

そこで別の面から見ますと、現在新しい人間の文化の波が押し寄せてきており、また物離れ、つまり物だけでは幸せになれないことがわかりかけてきた、という時代になっています。このような時代の人間にアピールする商品を作るには、他社とどう差別し特色を出したらよいのかと模索を続けているところです。

そのための要素として私は出会い、感動、納得の三つが大事で、もう一つ付け加えれば意義――こういうものが作品の中に脈々と流れていないと、人の心を打つことはできない、と社員に常々言っています。

――そのうち出会いとはどういうものですか。

菱川　いろいろな人に何が一番楽しいかを聞くと、人と人との出会いだと言います。刺激を受けるような人と出会った時に、エキサイトメントを感ずるというわけです。そういう感覚を与えられるような商品作りという意味です。

――コナミさんのヒット作には、そういうものが共通項としてあるわけですか。

菱川　人によって見方は違いますが、それはあるような気がします。当社だけでなく、業界全体としてもそういうものが必要ではないかと思います。今後そういうものを追求していけば、飽きられずに常にフレッシュ感覚が保たれるものと思います。

――それと単にゲーム性だけでなく色を含めたスクリーンイメージと、もう一つ音楽的要素も大切です。同じゲームでも音楽が気に入らないと、そのゲームはしないというプレイヤーもいます。逆にゲーム性やグラフィックスが多少劣っていても、音楽がよければ引きつけられるという面もあります。その点コナミさんは音楽にも力を入れられ、ゲーム音楽アルバムでもコナミさんのものが一番多い。その点他社より一歩リードしている気がしますが、ゲーム音楽の作曲についてはどのようにお考えでしょうか。

菱川　音楽部門だけでも人を採用していまして、その場合、作曲能力も考慮します。

山口　最近ゲームの良し悪しに対して、音楽の占める割合が高くなっていますので、曲や擬音作り専門の部門を設けています。これまで音楽はゲームがある程度出来上がってから、ゲームのイメージに基づいて作曲していましたが、当社では最近、ゲームの最初の企画段階から作曲も同時進行させ、企画とマッチした曲を初めから数多く作りまして、ゲーム開発の流れに沿ってその都度、曲や擬音を選択しながら進めていくというシステムをとっています。

――つまりプレイヤーの心理により近づけていくわけですね。

山口　そうです。ゲームが出来上がってから音を入れていたのでは、ゲームのイメージにぴったり合ったものが作りにくく、このぐらいでいいと妥協してしまうことになります。

――品質のほうを優先させるわけですね。

山口　はい。だから私どもの方法ですと、時間もかかりますが、質の高いものができるわけです。

――開発についてもう一点伺いますが、業務用と家庭用の開発の考え方は違うのでしょうか。

山口　業務用はいかに百円玉を入れてもらうか、短期間にどれだけエキサイトさせるかが重要です。一方家庭用は一回買えばそれ以上お金は要らないので、長期間遊べるようなゲームになります。だから業務用並みに難しくするとダメで、難易度が調節でき、少しずつ上手になり最後に満足感を与えられるものということになります。

ただゲーム作りの基本的な考え方は、業務用から来ていますので、業務用を家庭用へ落とす場合、内容をかなり落としても十分耐えられるわけです。だから当社ではやはり、業務用の開発を中心に進めていく方針です。

家庭用分野は多角化を　科学的市場管理めざし

――家庭用TVゲーム分野というのは、任天堂さんも言われているようにおもちゃ屋でもゲーム屋でもなく、既成の産業分類に入らない新しいビジネスですが、非常な勢いで伸びています。この分野の将来についてはどうお考えですか。

菱川　任天堂さんの家庭用TVゲーム機本体がどこまで普及するかを予想してみますと、ファミコンは国内で千五、六百万台、NESは今年二千万台、来年二千八百万台、そして三千万台を超えるでしょう。西欧のほうは読みにくいですが、まあ四、五百万台はいく。これに東南アジア、オセアニアが少し加わる。そうすると世界に五千万台は普及するという可能性があります。これを母体として計画的に良いものを出していけば、相当な商売になります。

もう一つ私どもは、一番早くNESに関して提携し、以後三年間サード

パーティーのトップを走ってきましたが、その間全米とカナダでコナミ独自の流通組織を苦労して築き上げてきました。これはコナミの大きな財産です。この流通組織を次の商売に生かしていくことも考えています。つまりアミューズメントゲームの延長線上にある別の新製品を開発するなど、今後は多角化の方向が必要だということです。その一例として、このほど初めて開発したハンドヘルドLCDゲームの注文が、私どもの流通組織を通じて早々と来ています。このことはNESで作り上げた流通組織が、他の商品でも十分通用することを意味しています。しかしこれは任天堂離れという意味でなく、ソフトメーカーとしての一つの生き方だということです。

このように見ると、当業界は視界が不透明な上に、論理的でなく情緒みたいなものを持ったユーザー相手なので見通しにくいと言われますが、それでもなおその霧を通して六、七年くらい先までは見通せると思います。

――きめ細かくマーケティングをやっていくことで、それは十分可能だということですね。それとこの間米国のテレビで、コナミさんのアンサーフォンと言いますか、一般からの電話に応じているようすが紹介されていましたが、コナミという知名度が高くなっています。このことも今後の展開を有利にする要因と言えますね。知名度という点では、任天堂さんはIBMを超えると言われていますが、任天堂さんのマーケッティングについてはどう思われますか。

菱川　荒川社長（米国任天堂）のあの科学的なマーケット管理は、素晴しいですね。例えば私が行くとまず表を持ってきて、あの店にこの商品がこれだけ在庫があり、先週の分がまだ残っていますよ、と言われる。これには驚きました。やはりそういうきめ細かい管理があってこそ、成功したんだと思います。

今井　ライセンシーの全米における末端での販売本数や在庫本数など、すべて把握されています。

――その上、生産本数もわかっていますから、伸びる商品も判断できるでしょうね。

菱川　そうです。やはりああいうところは学ばなければなりません。私どももコンピューターの上位機種や科学的管理のできる優秀な人材を、今後どんどん採用し育てていくつもりです。そして当社でも荒川さんのようなマーケット管理をやりたいと考えています。

――人材と言えば菱川社長をはじめ重役陣の多くが外部から来られていますが、違う畑の人が来て成功したという好例ですね。

菱川　ええ。皆よく勉強しています。今井部長などは当初国内営業でしたが、私の新しい人事構想で海外担当に変えたところ、国内のことがわかっているだけにやりやすいという面もありました。

――またその逆に、海外のことがわかれば国内のこともよくわかってくることがありますね。

菱川　その通りです。だから妹尾部長も時々海外へ連れていって、世界の流れを自分の目で見て、肌で感じ取ってもらっています。それでまた国内のことがやりやすくなるという面があります。私は部下に海外へは順番にと思っていましたが、最近は行く必要があればいつでも行かせるようにしています。そうして人材が育っていく。人間が財産のすべてです。

――海外では西欧市場にも早くから取組まれていますね。

菱川　西欧に本格的な拠点を持っているのは、当社だけです。それも他社が連絡員さえ置いていない頃に拠点を設け、五年間やってきました。ロンドンとフランクフルトに現地法人を設立していましたが、西欧市場というのはいろんな業者がいて、どうしても二つのテリトリーに分けられないような状況にあります。そこで昨年二つを統合し、フランクフルトに本社を置きコインオプの拠点とし、ロンドンは支店としてコンシューマーの拠点にしたわけです。

純粋のソフトメーカー　独自のカスタム化部門

――今後の開発方向に話を戻しますが、体感ゲームのような大型機の開発は続けられますか。

菱川　私どもは「ウェック ル・マン24」をテスト的に開発しました。これが西独のゲーム場の真ん中に設置されていたのを見た時、やはり大型機も必要なんだと感じました。

――それはネームバリューを高めますし、社名のイメージアップにもつながりますね。

菱川　はい。だから今後も追求していきます。ただこれは他社さんとの兼ね合いもありますので、具体的なことは差し控えておきたいと思います。

――家庭用ゲームの本体も開発中との話もありますが、いかがですか。

菱川　当社は完結したパソコンやゲーム機のハードは、今のところまったく作っていません。そういううわさが出るということは、コナミも何本かの指に入っていると見られているわけですので、大変うれしく思います。しかし、当社は純粋のソフトメーカーなんです。

ただオペレーション部門を持っていないので、売上げのかさ上げができない。ロケは大阪にテスト用として一軒あるだけです。今後、純粋のソフトメーカーとして、あと四、五年で五百億円、二十一世紀には千億円企業をめざしていきたい。そのため〝九〇年プロジェクト〟というものを作り、あと十年間を二期に分けてそれぞれ計画、目標を決めています。

――ところで先ほど少し話が出ましたLSIデザインセンターというのは、どういう部門ですか。例えばゲートアレーをカスタムチップ化するようなことをやっているのでしょうか。

山口　そうです。カスタムチップの回路の設計を担当しています。

――ファミコンに使っているようなまったく一からのカスタムチップですね。

山口　はい。命令コードも全部変えますしね。

――それだとコピーされませんね。韓国ではチップを薄くはがして写真に撮り、それを一枚ものにして専門家が読み取って、同じ回路を設計するというようなことをするらしいのですが、それは可能ですか。

山口　理論的には可能ですが、それにはかなりの時間と大がかりな設備が必要ですので、実際上は無理です。当社のカスタムチップは内容をその都度変えていきますので、それを追いかけていくのは不可能です。コピーしようとすればTV画面を見て絵や動きをまねるしかないと思いますが、それには大変な時間と労力、費用がかかります。仮にコピーできたとしても、それは過去のものが今ごろになって出てきたということになるでしょう。

もともとこのセンターは、当社で使うものをカスタム化するためにスタートさせたんですが、他社からの引合いもあって、他社のカスタムチップも一から作っています。

菱川　他社からの注文が最近増えてきていまして、十年後にはこの部門でも商売ができるような形に育てていきたいとも考えています。

――最後に、菱川社長は六十歳を超えておられますが、海外へもどんどん出られ活発に行動されています。その元気さの秘訣をお教え下さい。

菱川　やはり海外戦略の場合、トップの国際性が重要になると思います。当社は海外での売上げが七五％もあるのに、社長が日本にいたのでは商売にならない。だから海外へは毎月一週間ほど行きます。

そこで体の調子を保つためには、やはり節制が第一です。私は夜九時に寝て朝四時に起き、朝はたっぷり走るんです。また酒もタバコもやりません。それと飛行機の中では寝る名人でして、日本を出るとすぐ食事を持ってきてもらい、食後歯を磨き用を足して、目的地に到着するまでぐっすりと寝ています。帰国した時も、時差ボケがとれるまでに次の行動に移り、翌朝七時半には会社へ来ていますよ。

――大変なエネルギーが要るでしょうが、今後のコナミさんの展開を期待しています。

コナミ工業の略歴

年月	事項
69. 3	創業
73. 3	コナミ工業㈱設立
82. 6	コナミ㈱設立
82. 11	米国コナミ社設立
84. 6	英国コナミ社設立
84. 10	大証新2部上場
84. 12	西独コナミ社設立
86. 4	LSIデザインセンター開設
87. 8	大証第2部へ移行
88. 2	東証第2部上場
88. 8	東証・大証各1部に昇格
88. 9	英国と西独の子会社をコナミ・ヨーロッパ社に統合

Game Machine's Best Hit Games 25

89年上半期ベストヒットゲームズ25

首位「テトリス」

「ワールドスタジアム」も好調

全国の主なロケーション（現在28ヵ所）から寄せられたデータをもとに本紙では毎号「ベストヒットゲームズ25」を作成、掲載しているが、毎号単位でなくこの半年間（一月一日号から六月十五日号までの掲載分）について、改めて集計、分析したのが「八九年度　上半期ベストヒットゲームズ25」である。

もともとのデータは通常どおりの十段階評価であり、調査方法に変化はないが、期間の途中で出てきたり消えていったりするものは、当然数字が小さくなる。反面、根強い人気を持つものは、ふだんのチャート以内に現われていなくとも、このチャートには現われてくることになる。根強い人気こそ最大の魅力ではあるが、このチャートはあくまでもひとつの目安にすぎず、どういうゲーム機が本当のオペレーターのためになるか、を考えるための参考であることを、念のために申し添えておく。《編集部》

テーブル型（ミディ型を含む）TVゲーム機の一位は、一月十五日号以降首位独走を続けているセガ社「テトリス」。昨年十二月から自社ロケ、レンタル用で出荷、四月ごろ発売した基板キット。

セガ社「テトリス」は米国テンゲン社を通じて許諾を得たものだが、テンゲン社の親会社であるアタリゲームズ社のバージョン（二月に欧米市場へ出荷）より出来がよいとのこと。このセガ社業務用版は久々にゲームブームをひき起こした。

二位のナムコ「ワールドスタジアム」は八八年三月の発売で、昨年四月十五日号から七ヵ月間トップの座を守った〝実力派〟の野球ゲーム。八八年下半期で一位。八八年下と八九年上の年間では、トップの人気となり、なお好調な勢いである。

三位はタイトーの「達人」で、八八年十月の発売。十一月十五日号から一ヵ月間トップを飾った宇宙戦争もので、息の長いほうだった。四位のアイレム「イメージファイト」も宇宙戦争もの。八八年十月発売で、十二月十五日号から一ヵ月間トップを飾った。

五位はカプコン「大魔界村」で、八八年十二月にCPシステムで発売。二月ごろが人気のピーク時だった。六位はタイトー「究極タイガー」で、八七年十一月発売の宇宙戦争もの。八八年上半期で堂々一位、下半期で四位、年間でも一位となったほどの強い人気を示している。七位のコナミ「サンダークロス」も宇宙戦争もので、八八年十月発売。ピークは一月ごろ。

八位はサン電子の「上海」。パソコンゲームからの移植版で、八八年三月発売。思考型のユニークなゲームで根強い人気を獲得、八八年下半期で五位、年間で九位となっている。この続篇「上海II」は八九年三月発売、三ヵ月間の実績で上半期二十三位におさまった。こうした思考型ゲームでは十一位のアイレム「四川省」（八九年二月発売）も三ヵ月間の実績で上半期ベスト入りしている。

九位はSNK「脱獄」で、八八年十一月発売。同社「怒」シリーズへの根強い人気をうかがわせている。十位はデータイーストのゴルフもの「バーディトライ」で、八八年六月発売。八八年下半期は二十位だったので、人気が持続している。

「ワールドスタジアム」「バーディトライ」のほか、スポーツもので息の長いのは、ナムコ「ワールドコート」（八八年十月発売）、コナミ「ハードパンチャー」（八八年十二月発売）、データイースト「スタジアムヒーロー」（八八年七月発売）など。

十二位の「ギャラガ88」は八七年十二月発売のヒット作。八八年上半期十一位、下半期九位で年間五位の強さ。もとの「ギャラガ」（八一年九月発売）の人気も根強いが、今回は三十二位と、七年ぶりにベストヒットからはずれた。

以下の発売時期は「ヘビーユニット」八八年十一月、「名人戦」八六年九月、「忍者龍剣伝」八九年二月、「オーダイン」八八年九月、「グラディウスII」八八年三月、「ロボコップ」八九年一月などとなっている。

テーブル型ＴＶゲーム機

順位	機械名（メーカー名）	得点
1	テトリス（セガ社）	2280
2	ワールドスタジアム（ナムコ）	1932
3	達人（タイトー）	1629
4	イメージファイト（アイレム）	1511
5	大魔界村（カプコン）	1226
6	究極タイガー（タイトー）	1081
7	サンダークロス（コナミ）	1068
8	上海（サン電子）	1046
9	脱獄〔P．O．W．〕（SNK）	903
10	バーディトライ（データイースト）	838
11	四川省（アイレム）	809
12	ギャラガ88（ナムコ）	807
13	ワールドコート（ナムコ）	800
14	ヘビーユニット（タイトー）	791
15	名人戦（SNK）	780
16	忍者龍剣伝（テクモ）	709
17	オーダイン（ナムコ）	706
18	グラディウス　II（コナミ）	700
19	ロボコップ（データイースト）	692
20	ハードパンチャー（コナミ）	690
21	スプラッターハウス（ナムコ）	673
22	アール・タイプ（アイレム）	671
23	上海　II（サン電子）	593
24	ゲイングランド（セガ社）	581
25	スタジアムヒーロー（データイースト）	580

アップライト／コックピットでは「チェイスHQ」が1位

さて、**アップライト／コックピット型**TVゲーム機では、タイトー製品が一位、二位を占めた。首位の「チェイスHQ」はドライブもので、八八年九月発売、十二月一日号から三回トップについた。二位の「オペレーション・サンダーボルト」はガンもので、八八年十二月発売、二月十五日号でトップに。いずれもコンスタントに高い評価を得ており、ゲーム場を代表する稼ぎ頭となった。

三位のセガ社「パワードリフト」は八八年八月発売で、八八年下半期七位。四位のセガ社「アウトラン」は八六年九月発売で、八八年年間三位。五位のタイトー「トップランディング」は八八年九月発売。

六位のナムコ「ウイニングラン」は八九年二月発売で、三月一日号以来三ヵ月間首位を守った。

今後さらに根強く人気を保つものとして、「ファイナルラップ」スタンダード、「ターボアウトラン」、「オペレーションウルフ」が注目される。また、今後人気を上げていくものとして、アタリゲームズ社「ハードドライビング」が挙げられる。

アップライト／コックピット型ＴＶゲーム機

順位	機械名（メーカー名）	得点
1	チェイスH．Q．（タイトー）	1899
2	オペレーション・サンダーボルト（タイトー）	1556
3	パワードリフト（デラックス）（セガ社）	1385
4	アウトラン（デラックス）（セガ社）	1282
5	トップランディング（コックピット）（タイトー）	1252
6	ウイニングラン（ナムコ）	1225
7	オペレーションウルフ（タイトー）	1188
8	ファイナルラップ（デラックス）（ナムコ）	1167
9	メタルホーク（ナムコ）	1116
10	アフターバーナー（コックピット）（セガ社）	1085
11	コンチネンタルサーカス（タイトー）	929
12	ファイナルラップ（スタンダード）（ナムコ）	924
13	ターボアウトラン（セガ社）	681
14	ニンジャウォリアーズ（タイトー）	640
15	カプコンボウリング（カプコン）	575

TV麻雀ゲームについては、本紙ではAMタイプしか扱っていない（ベット式のギャンブルタイプを除いている）。この分野ではゲームとしての完成度がピークに達しており、見ためや演出に最近は重点が置かれているようである。

ＴＶ麻雀ゲーム機

順位	機械名（メーカー名）	得点
1	アイドル放送局（システムサービス）	1785
2	スーパーリアル麻雀 PⅢ（セタ/タイトー）	1359
3	麻雀クリニック（ホームデータ）	1091
4	麻雀刺客（日本物産）	1037
5	花のももこ組（日本物産/タイトー）	999
6	麻雀カメラ小僧（三木商事）	855
7	学園長の復讐〔麻雀学園２〕（フェイス）	850
8	麻雀殺人事件（日本物産）	827
9	麻雀学園（ユウガ）	706
10	祇園花（日本物産）	665

フリッパー分野ではウィリアムズ社独占

フリッパー分野はいぜんとして伸びない。これはいいゲームがあっても設置するロケーションが少ないことによる。オペレーターにしてみれば、手っとり早く稼いでくれるTVゲーム機のほうが、フリッパーよりも効率がよい、ということか。

一位から四位まですべてウィリアムズ社製だが、五位と七位にデータイースト（USA）社製が入った。ウィリアムズ社製フリッパーは、世界的にも上位を独占しており、同社の優位は変わらないもようだ。

データイースト製品は評価されており、その下にゴットリーブ／プレミア社製、バリー・ミッドウェー社製が続いている。

フリッパー自体のゲーム性は開発する際のデザインしだいで、さまざまに変化していく。一見、フリッパーはどれも同じように見えるかも知れないが、良し悪しがあるのを知るべきだろう。

フリッパー

順位	機械名（メーカー名）	得点
1	サイクロン（ウィリアムズ）	560
2	ハイスピード（ウィリアムズ）	406
3	タクシー（ウィリアムズ）	355
4	F―14 トムキャット（ウィリアムズ）	323
5	シークレットサービス（データイースト）	310
6	バンザイラン（ウィリアムズ）	302

for Human Sound System
T&M
TECHNICAL & MODERNITY

▶MONITOR T.V.

■高性能で、コンパクトな設計の業務用21型カラーモニターです。■高解像度画面を使用し、歌詞も鮮やかに、そしてシャープに再現。

▶SOFT+COIN UNIT

COIN UNIT　■セレクトレイトシステム対応のコインタイマー内蔵です。■有料／無料の選択可能で、有料の場合は、一曲200円/3段階(2000・2200・2500円)コインタイマーのいずれか選択が可能です。DISC SOFT　■各レコード会社の管理楽曲を中心に映像と共に再構成しました。■全26タイトル・30曲入の濃縮版ソフトです。

▶SPEAKER

"Tafie"

TAF-E=Technologically Advanced Families (system component)

▶TD-S+PALSE-NEO

TD-S ■セパレートタイプであったコントローラーと一体化して、充実の薄型ディスクプレーヤーです。■「唄い直し」「ランダムアクセス」等の多彩な機能を搭載しました。■スリーステップスタート方式採用の15チャプター対応です。PALSE-NEO　■120W+120Wのハイパワープリメインアンプです。

より機能的に、より効果的に、そして美しく、どんな方にでも簡単にご使用いただくことのできるものをシステムのコンセプトとして、開発したVHDビデオディスクのトータルシステムコンポーネントです。ご使用になられるお店のニーズに合わせてシステムアップが可能です。そしてなによりもカラオケの演奏曲数に関係なく、システムの稼動日数より割り出すセレクトレイトシステムの導入で、営業時間外のレッスン等に利用することができ、また従来一定額であった料金をお店に合わせて自由に設定が可能です。これによって、より一層のお客さまへの対応と、それに伴う利益の向上が望めます。

KARAOKE TOTAL SYSTEM COMPONENT **TD-S**

広告掲載のTD-S SYSTEMについてのお問い合せ・カタログ請求は下記当社支社・営業所まで

写真の色調は、印刷のため実物とは多少異なる場合もあります。
業務用カラオケ機器の外観・仕様は改良のため予告なく変更することがあります。

株式会社 ティ アンド エム
〒534 大阪市都島区中野町4丁目8－10
TEL(06)356-0467(代)　FAX(06)356-1257

東京支社	〒106	東京都港区六本木1丁目5-10	☎(03) 582-9671(代)
福岡支社	〒612	福岡市博多区博多駅東3丁目13-21	☎(092)481-0235(代)
東営業所	〒577	東大阪市楠根2丁目80	☎(06) 744-6057(代)
堺営業所	〒590	堺市櫛屋町東1丁1-1	☎(0722)23-7186(代)
札幌営業所	〒064	札幌市中央区南五条西2丁目	☎(011)531-8188(代)
D.C.センター	〒577	東大阪市楠根2丁目80	☎(06) 744-6058(代)

2人同時プレイ
途中参加可能

STREET SMART
ストリート スマート

闘え！豪快に！
勝利の栄冠を掴め！

おもしろさ倍増

SUPER CHAMPION BASEBALL
帰ってきたチャンピオンベースボール

痛快・熱中・エキサイト！

SNK

株式会社 エス・エヌ・ケイ
SNK CORPORATION

大阪本社　〒564 大阪府吹田市豊津町18-12号 TEL.06-338-7007 FAX.06-338-7150
東京支店　〒101 東京都千代田区神田和泉町1-3-4 青木ビル2F TEL.03-865-9431 FAX.03-865-9437
18-12 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN.
PHONE:06(338)7007 FAX:06(338)7150 TELEX:523 6785 SNKCOJ.

AAMA

新会長にポーラック氏

新1ドル硬貨法案成立に向け一段と活発に

G・ポーラック会長

米国AMゲーム機のメーカー協会、AAMA（アメリカン・アミューズメントマシン・アソシエーション、事務局バージニア州アレクサンドリア）は五月十七日、ワシントンDCで開かれた年次総会で、新会長にギル・ポーラック氏（プリミア・テクノロジー社社長）を選任した。八七年から二年間、会長を務めてきたフランク・バルーズ氏（ファブテック社社長）と同様、任期は二年間となっている。

ポーラック氏は会長就任に当たり、とくに新1ドル硬貨発行法案の成立に向け、これまで以上の努力が求められている、とその決意のほどを語っている。プレイ料金の値上げができないこれまでの方法では、業務用AMゲーム機ビジネスの発展が著しく阻害されるからである。

今回選任された他の新役員は次のとおり。副会長＝スチーブ・リベーマン氏（リベーマン・ミュージック社）、書記＝ビル・リケット氏（ダイナモ社）、会計＝ラス・ストラーン氏（ローエン・アメリカ社）。書記補佐＝スチーブ・カウフマン氏（米国コナミ社）、会計補佐＝レイ・ガランテ氏（ミュージック・ベンド社）。

新任理事はジョー・デイロン氏（タイトー・アメリカ社）、ルビン・フランコ氏（フランコ・ディストリビューティング社）、アラン・ストン氏（米国任天堂）。再任理事はビル・クレーバン氏（カプコンUSA社）、スチーブ・コーニスバーグ氏（ステイツ・セールス社）、トム・ペチー氏（米国セガ社）、ジョン・ブレイディ氏（ブレイディ・ディストリビューティング社）。

今回から新たに旧会長二名が理事扱いとなり、ボブ・ロイド氏（データイーストUSA社）、フランク・バルーズ氏が加わったことにより、役員会は十五名で構成されることになった。

同協会のサブ機関であるAAMCF（アメリカン・アミューズメントマシン・チャリタブル・ファンデーション）の会長には、ビル・クレーバン氏が選ばれた。AAMCFは、ACMEなどの催しを通じて募金活動を行ない、恵れない子どもたちへのチャリティを進めてきている。前会長はジョー・ロビンズ氏だった。

なお来年のACMEのスケジュールが確定した。ACME90は三月九—十一日の三日間、シカゴ市内のハイアット・リージェンシーホテルで開催される。展示会としてのACMEの規模はこれまで最大のものになる見込みとなっている。AOUショーの担当者はAOUエキスポ90のスケジュールを見直すことになるかも知れない。

セガ・ヨーロッパ社が

欧州でDB会合

「スーパーモナコGP」など披露

昨年に引続きセガ社のヨーロッパ・ディストリビューター会合が、六月六日、スペインの地中海に面したリゾート地、マルベーラで開かれ、欧州各国のディストリビューターにセガ社「スーパーモナコグランプリ」など新製品が披露された。

これはセガ・ヨーロッパ社（事務所ロンドン、ビック・レスリー支配人）が担当して催したもの。昨年（六月三十日、リューズ・ラ・ナプール）初めて開催し、好評だったことから、今年（二回目）もとなった。

開催地はマルベーラのホテル・プエンテ・ロマー。オランダからフェルトメイヤー社、フランスからアミロ・フランス社、西独からノバ社、スペインからウニデサ社、セガサ、イタリアからエレトロノロ社、英国からデイス・レジャー社など欧州各国からディストリビューターが集まった。

披露された新製品は、「スーパーモナコグランプリ」のデラックス、コックピット、アップライト（三バージョン）。システム24シリーズの「スーパーマスターズ」（ゴルフ）、発売中の「ゴールデンアックス」。さらに家庭用「メガドライブ」（ジェネシス）を業務用化した「メガテック」がある。「メガテック」は今秋にも出荷の見通しとなっている。

なお同会合では、サン電子「ベイルート」も紹介された（ハードウェアがセガ用のため）。

豪州でのクルージング

CSK、大川氏ら

オーストラリアのクイーンズランド州のAM機オペレーター協会が八月十六—十七日、ゴールドコーストでAMショーを開催するが（本紙前号参照）、㈱CSK（本社東京、大川功社長）の一行がひと足先に当地を訪れ、クルージングなど楽しんだ（右の写真）。

これは当地の協会長、マイケル・ソロモン氏が経営するナットメール社がAMゲーム機を大量に輸入、販売していることによる。CSKの大川社長、森健次郎氏らがソロモン氏らに招かれ、ソロモン氏の所有するボート「スコーシャ1号」で七十キロメートルのクルージングを楽しんだほか、パーティーで記念品の交換をした。ソロモン氏は日本の業者が豪州AMショーに来ることを期待している。

AMOAの〝専務〟に

シュマッチャー氏

カーペンター氏から引継ぐ

全米AM機オペレーター協会、AMOA（アミューズメント&ミュージック・オペレーターズ・アソシエーション、事務局シカゴ、クライド・ナップ会長）はこのほど、事務局の最高責任者である執行副会長（専務）として、ジョン・シュマッチャー氏を任命したことを明らかにした。

AMOAの執行副会長は八五年七月に、レオ・ドロステ氏からウィリアム・カーペンター氏に変わっており、四年ぶりの異動となる。前回異動のとき、AMOAは協会運営専門会社のスミス・バックリン&アソシエーツ社に運営を委託することを決め、その社長のカーペンター氏がAMOAの執行副会長になっていたが、シュマッチャー氏は同社の執行副社長であり、同社が運営していく方法に変化はない。

カーペンター氏の退任は引退手続きによるもの。その後をシュマッチャー氏が引継いでいく。

ちょっと変った

SF活劇ゲーム

アタリゲームズ社の新作アップ

米国のアタリゲームズ社（本社カリフォルニア州ミルピタス、中島英行社長）から、TVゲーム機の新作「エスケープ・フロム・ザ・プラネット・オブ・ザ・ロボット・モンスターズ」（ロボット怪獣の惑星からの脱出）が、北米および欧州市場で出荷されつつある。

このゲームは、地球を攻撃するためのロボットを作っているエックス惑星を舞台にした、活劇もので、グラフィックスがいわゆるアメリカン・コミックス調になっているのが特徴。スピードと方向を操作するレバーと、発射、かがむ、ジャンプするの三つのボタン（同時だと爆発）を扱う。一—二人用で、二人なら同時プレイ。ちょっと変ったゲームで奥行きが深いとのこと。完成品に続き、基板キット発売もある。

Atari Games' "Escape from the Planet of tho Robot Monsters"

香港 Bondeal Charts 九龍

6/17	6/10	機種名(メーカー名)	週数
トップ10ビデオゲーム			
1	4	クラックダウン（セガ社）	6
2	1	ゴールデンアックス（セガ社）	5
3	2	マスター・オブ・ウェポン（タイトー）	3
4	3	プレヒストリック・アイスル〔原始島〕（SNK）	4
5	―	ダウンタウン〔目撃〕（セタ／タイトー）	6
6	8	パッシングショット（セガ社）	3
7	6	テトリス（アタリゲームズ）	17
8	5	カプコンボウリング（カプコン）	30
9	7	アクトフェンサー（データイースト）	4
10	―	アルバレスター（タイトー）	1
トップ5完成品ビデオ			
1	1	ハードドライビング（アタリゲームズ）	9
2	2	スーパー・オフロード（レーランド）	11
3	4	サイバーボール（アタリゲームズ）	9
4	3	チャンピオンスプリント（アタリゲームズ）	72
5	―	アパッチ3（辰巳／ジャレコ）	15

©Bondeal Ltd. Hong Kong. The above chart is based on games operated in Flashbask. the world largest video-only arcade.

データイーストUSA移転

データイースト㈱（本社東京、福田哲夫社長）の米国子会社、データイーストUSA社（ロバート・ロイド会長）は六月初めに本社事務所を移動した。

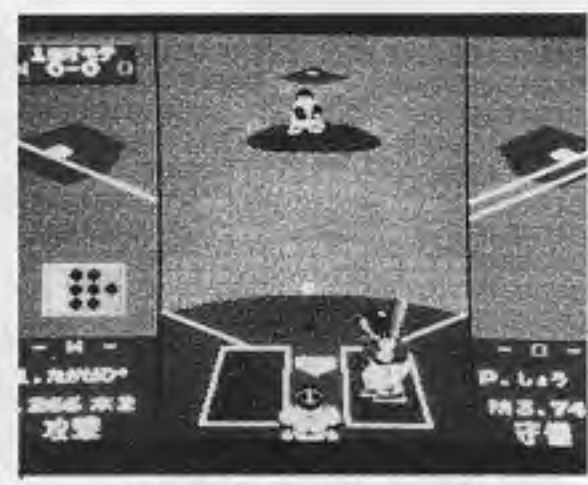
これは業務の拡大に伴なうもの。新本社は旧本社からそう離れていないとのこと。アドレスなどは次のとおり。

Data East USA, Inc., 1850 Little Orchard Street, San Jose, CA 95125 U.S.A. (408)286-7080

話題のマシン

〝システムI〟第16弾のプロ野球ゲーム

新データを追加

ナムコの「ワールドスタジアム89」

TVプロ野球ゲーム機「ワールドスタジアム89」が、㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から七月六日発売となった。

これは同社「ワールドスタジアム」をバージョンアップしたもので、八九年のプロ野球開幕時の選手データ（新人、新外人も含む）と新チームが追加されており、〝システムI〟第十六弾となる。

ゲーム内容および操作の方法は前作と同じで、まず十二球団から好きな球団を選び、次にグラウンドの状態（芝など）の異なる三つの球場から一つを選択。スターティングメンバーの打順組替えなどを行なってゲームスタート。八方向レバーと三つのボタンを操作。

攻撃側はレバーで打者を移動させボタンでスイング、バントを行ない、守備側は投手が速球、シュート、チェンジアップを投げ、けん制球、走者を追いかけてのタッチなどのプレイができる。九回を終了すればいろいろなアトラクションがある。三イニングでゲーム終了。コンティニュープレイで試合続行ができる。なお画面は全体画面のほか、各塁の走者やダッグアウトの控え選手のようすなどがその都度表示される。

ROMキットOP価格五万八千円、「ワールドスタジアム」からの改造キットで三万三千円。なお〝システムI〟のメイン基板（ROM未装着）は八万円となっている。

ワールドスタジアム89

「ニュースピードホッケー」メロディー付き

米国ダイナモ社製、セガ社から

米国ダイナモ社製アーケードゲーム機「ニュースピードホッケー」が、㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）から七月中旬発売となる。

これは二人が向かい合い、フィールド上でパックを打って滑らせ、相手側のゴールに入れると得点になるというホッケーゲーム。得点が中央上部でデジタル表示されるため、ゲーム進行がわかりやすい。いずれかのプレイヤーが七ポイント（一回ゴールに入れると一ポイント）取るか、制限時間が三分（一分から十六分まで一分刻みで切替え可能）を過ぎるとゲーム終了になる。プレイ中にメロディーが流れ、いずれか一人が六点を先取すると違うメロディーに変わるのが、特徴のひとつ。

大きさは幅一・三五メートル、長さ二・五メートル、高さ一・五メートル。OP価格六十万円。

ニュースピードホッケー

戦闘機からロボットへ変身

太陽系での攻防

日本物産「ビッグファイター」基板

宇宙戦争がテーマのTVゲーム機「ビッグファイター」が、日本物産㈱（本社大阪、鳥井末治社長）から七月中旬発売となる。

これは異星人に侵略されつつある太陽系の平和を取り戻すため、地球艦隊が可変戦闘メカ〝ビッグファイター〟を出撃させるというもので、戦闘メカが戦闘機からロボット戦士へと、状況に応じて自在に変身できることが特徴。画面は基本的にはヨコスクロールで、画面右側から次々と現れる敵機を撃破していく。八方向レバーと二つのボタン（ビームと変身）を操作する。

全部で八ステージあり、各ステージは最後に出現する巨大な敵（ロボットや戦艦など）を破壊すればクリア。多くの小型ロボットが出てくる火星のシーンから始まり、巨大メカガニを破壊する敵基地内、敵艦隊と対戦する木星の大気圏内、地下工場のある金星、樹海洞窟内を進む地球、「テラクレスタ」のボスが復活し強力になって再登場する月面ステージ（ここでは画面が三百六十度にスクロール）、月の敵基地内と進み、最後に亜空間エリアでのドッグファイトとなる。なお標準装備は戦闘機が爆弾、ロボットがホーミングミサイルだが、パワーアップアイテムもある。持ち機数を全部失うとゲーム終了。基板販売のみでOP価格十四万八千円。

ビッグファイター

店頭用アーケードゲーム機

スゴロク遊びで

こまや製作所から「天気予報」

アーケードゲーム機「天気予報」が、㈲こまや製作所（本社神戸、田中弘社長）から三月以降発売となっている。

これはテレビの天気予報の場面をスゴロク遊びにしたもので、ボックス内には日本地図を背景に予報官が立っている。硬貨投入後スタートボタンを押すと、予報官の背後で天気図と数字が表示された円盤が回り、予報官が指差す上部の枠内に止まった数字分だけ九州からランプが進み、北海道まで行くとゴールで景品またはメダル（選択）が払出される。なお途中でちょうど東京に止まれば、その時点でもメダル三枚（プレイ一回分）払出しとなる。定価四十二万円。

天気予報

話題のマシン

タイトーの「ナイトストライカー」

高速飛行で撃破

東亜プラン開発「ホラーストーリー」基板も

新キャビネット採用のコックピット型TVゲーム機「ナイトストライカー」、㈱東亜プラン開発TVゲーム機「ホラーストーリー」がいずれも七月中旬、㈱タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）から発売となる。

「ナイトストライカー」は謎の組織に捕らわれた博士とその娘を救出するため、国連特務機関の特別行動隊〝ナイトストライカー〟が出動するというもので、画面は中央から周囲へと広がる3D効果がある。プレイヤーは空中を飛ぶ戦闘ホバーを操縦桿でコントロールし、障害物をかわしながら、前方から襲ってくる敵（計二十種）連射トリガーとマニュアル発射ボタンで撃破していく。画面のスクロール速度が非常に速いのが特徴。全部で九シーン、二十一ステージあるが、コースが途中五ヵ所で分岐しているため、最終までは六ステージとなる。ダメージを受けるごとに画面下のシールドが減り、なくなるとゲーム終了。

キャビネットは斬新なデザインで、ブラウン管（20インチ型）を囲った特殊板にカラフルな光が走るという〝ライトストリームシステム〟を採用。座席の前後のスピーカーと下部の共鳴ボックスによる音響効果に迫力がある。座席は前後にスライド調整できる。定価百十万円。

ナイトストライカー

「ホラーストーリー」は、地球占領をたくらむ魔王とその配下の魔物たちを撃破していくゲームで、二人同時プレイも可能。全部で七ステージ展開。八方向レバーと攻撃、ジャンプの二つのボタンを操作。

敵は魔物だが、ゲームはアニメタッチ。途中でPマークを三個集めると、敵に触れても平気なプロテクトスーツが着用できる。このほか連射可能なミサイル、破壊力が絶大なボンバー、ボタンを押している間は出続けて敵にダメージを与えるカッター砲、三方向発射のスリーウェイなどのアイテムがある。ただし二人同時プレイの時、同じ武器は使えない。持ち人数が全部やられるとゲーム終了。基板販売のみでOP価格十四万八千円。

ホラーストーリー

本欄に掲載の機械の価格は、すべて「外税方式」によるもので、消費税は含まれていない。

米国風TVベースボール

実写感覚の画像

コナミ「メインスタジアム」基板

アメリカン・ベースボールを内容としたTVゲーム機「メインスタジアム」が、コナミ㈱（本社東京、菱川文博社長）から六月二十二日発売となった。

これは実写映像をもとにグラフィックを作成したもので、選手の動きが非常にリアルで迫力があること、球場全体と選手のズームアップ、ホームランを打った時のプレイバックなどの画面が次々と展開し、ゲームをより面白くしていることなどが特徴。八方向レバーと三つのボタンを操作する。

一人用はコンピューターチームと、二人用は同時対戦プレイ（画面は打者側と投手側から見たものに左右二分割となる）で、一人用から二人用への途中参加もできる。

まず個性の異なる六球団から一球団を選んでプレイボール。攻撃側はレバーで打者の位置を移動しバットを振る高さを操作。ボタンでスイングかバントを行ない、代打も出せる。走者はレバーで走らせ（右で一塁、上で二塁、左で三塁、下でホーム）、ボタンで帰塁、進塁、リード・盗塁させる。守備側はレバーで投手と野手の移動、変化球を操作、ボタンで投手やけん制球を投げる。三イニング終了、一定時間（切替え可能）経過、コールド勝ち・負けでゲーム終了。基板販売のみでOP価格十四万八千円。

メインスタジアム

UPL開発「オメガファイター」

接近戦で高得点

カワクスから基板販売で

空中戦争を内容としたTVゲーム機「オメガファイター」が、㈱カワクス（本社大阪、川楠俊太郎社長）から七月十四日発売となる。

これは地球侵略を狙う巨大戦艦を阻止するため、戦闘機が敵機や地上基地などを撃破していくゲームで、画面は自動的タテスクロール。プレイヤーは八方向レバーと二つのボタンを操作する。二人同時プレイも可能。

アイテムを取れば、ボタンで敵の動きと弾の速度がスローモーションとなるのが最大の特徴。またもう一つのボタンは押し続けるとフルオート連射ができる。この二つの点で連打する必要がなくなり、疲労感もないということを、同社ではアピールしている。

このほか得点システムにも特徴があり、敵を破壊した時、敵との距離が近いほど高得点（最高十倍まで）となり、最高十倍の得点を続けて出すとボスでも一撃で破壊可能な〝オールクラッシュ〟が使え、さらにステージクリア時のボーナス得点もアップする。どれだけ接近して戦いを進めるかが、最終得点を大きく左右することになる。アイテムはワイド砲など多彩。持ち数を全部失うとゲーム終了。基板販売のみでOP価格十四万八千円。

オメガファイター

総目録 No.58

本紙「話題のマシン」でとりあげた機械の総目録です。とりあげた時点でⓐ明らかなコピー機やⓑとばくに使用されやすいメダルゲーム機は、すでに排除しています。配列は❶フリッパー、❷ＴＶゲーム機、❸アーケードゲーム機（プライズマシンを含む）、❹メダルゲーム機、❺乗物機に分類、それぞれ掲載順としました。社名末尾の数字は掲載号数です。なお基板、ＲＯＭキットのみなどのＴＶゲーム機については、画面の写真だけにしました。（一部次回へ繰り越し）

ハードドライビング
米国アタリゲームズ社製コックピット型ＴＶドライブゲーム機。本物に近い運転操作、独特の画面展開などが特徴。ＯＰ価格155万円。【ナムコ／セガ社】No.355

ホットショット
米国プリミア社製フリッパー。カーニバルの射的がテーマで、中央16個のターゲットでフィーチャーが次々変化。ＯＰ価格48万７千５百円。【タイトー】No.358

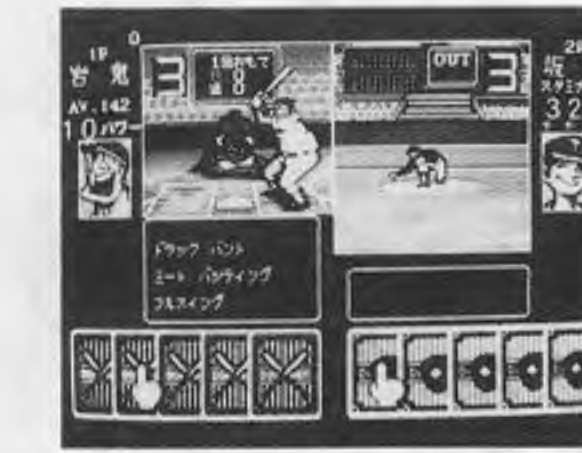
ジョーカーズ
米国ウィリアムズ社製フリッパー。ポーカーをテーマとしたもので、トランプカードのターゲットを狙いゲームを進める。ＯＰ価格49万円。【タイトー】No.357

原始島
古代の恐竜などを撃破していくＴＶゲーム機。戦闘複葉機を操作。２人同時プレイも可能。基板販売のみでＯＰ価格13万８千円。【ＳＮＫ】No.356

メカナイズドアタック
銃を握り画面上の敵軍を銃弾と手投げ弾で次々と撃破していくというアップライト型ＴＶゲーム機。２人同時プレイも可能。ＯＰ価格68万円。【ＳＮＫ】No.356

ファイナルブロー
同社マザーボード方式〝エフツーシステム〟第１弾。ヘビー級ボクシングゲームで２人同時プレイも。基板販売のみでＯＰ価格18万８千円。【タイトー】No.355

エンフォース
液晶シャッター方式の立体映像採用ＴＶゲーム機。コックピット型。操縦桿を握り戦車や敵兵などを次々と撃破していく。ＯＰ価格82万円。【タイトー】No.355

目撃
パンチとキックでギャングや悪徳警官を倒していくというＴＶアクションゲーム機。基板販売のみでＯＰ価格９万８千円。【セタ／タイトー】No.355

ドカベン
人気漫画を採用したＴＶ野球ゲーム機。カードをめくり書かれた指示によってゲームを進めていく。基板販売のみでＯＰ価格11万８千円。【カプコン】No.355

ウイロー
同名映画をもとにした同社〝ＣＰシステム〟第５弾。シューティングとアクション場面が交互にある。基板販売のみでＯＰ価格19万８千円。【カプコン】No.357

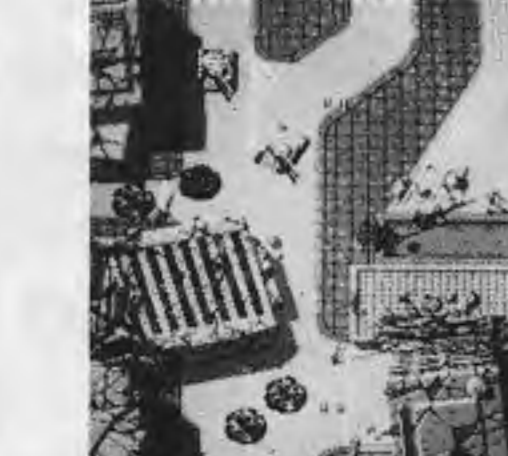
ウイニングラン（スタンダードタイプ）
同社同名機をコンパクト化したスタンダード型。コックピットは動かない。ＯＰ価格99万２千円。【ナムコ】No.357

アクト・フェンサー
奇怪な生命体を次々と撃破していくＴＶゲーム機。プレイヤーは一定条件で進化していく。基板販売のみでＯＰ価格13万８千円。【データイースト】No.357

ベイルート
〝システム16Ｂ〟対応。コマンドがテロリスト集団から人質を救うゲーム。基板ＯＰ価格14万８千円、ＲＯＭキット７万８千円。【サン電子／セガ社】No.356

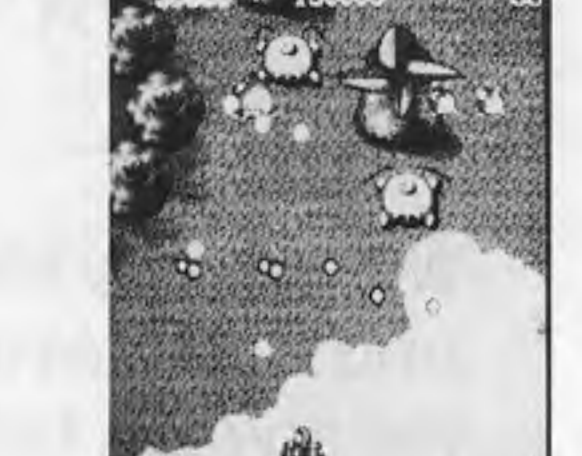
ゴールデンアックス
同社〝システム16〟対応。剣や斧、魔法を駆使し異次元の敵を倒していくゲーム。２人同時プレイも可能。基板販売でＯＰ価格15万８千円。【セガ社】No.356

桃源郷
麻雀牌を使ったＴＶパズルゲーム機。同じ絵柄の２つの牌で他の牌をはさんで取り除いていく。基板販売のみでＯＰ価格12万３千円。【日本物産】No.356

ギャングウォーズ
ＴＶ格闘アクションゲーム機。４タイプのプレイヤーを選択。実力を５段階で評価。２人同時プレイも。基板販売のみでＯＰ価格13万８千円。【ＳＮＫ】No.358

大旋風
戦闘機と６機のオプション機を操作し、ファシスト軍を撃破していくＴＶ空中戦ゲーム。基板販売のみでＯＰ価格13万８千円。【東亜プラン／タイトー】No.358

アルバレスター
ＴＶ空中戦ゲーム機。都市や海の上空を飛行し特殊な攻撃も使いながら敵を撃破。２人同時プレイも。基板販売のみでＯＰ価格13万８千円。【タイトー】No.358

ヘルファイアー
惑星奪回のための宇宙戦争がテーマのＴＶゲーム機。発射方向はボタンで選択する。基板販売のみでＯＰ価格13万８千円。【東亜プラン／タイトー】No.357

マスター・オブ・ウエポン
ＴＶ空中戦ゲーム機。奇怪生物や戦車などを撃破していく。多彩なオプションウエポンを駆使する。基板販売のみでＯＰ価格13万８千円。【タイトー】No.357

プラスアルファ
同社〝メガシステム１〟第６弾。ユーモラスな生物などを次々と撃破していくＴＶゲーム。基板ＯＰ価格16万８千円、ＲＯＭ基板７万８千円。【ジャレコ】No.357

話題のマシン（第355号～第359号）

フリップル
ブロックをぶつけてブロックの山を消していくというＴＶパズルゲーム機。指定個数を消せばクリア。基板販売のみでＯＰ価格11万５千円。【タイトー】No.359

スーパーモナコＧＰ（デラックスタイプ）
ＴＶＦ１レースゲーム機。座席がゲームに合わせスムーズに動く。予選と決勝がある。ＯＰ価格149万５千円。【セガ社】No.358

スーパーチャンピオンベースボール
ＴＶ野球ゲーム機。２人同時対戦プレイも可能。３つの球場選択。気象条件が変化しプレイに影響も。基板販売のみでＯＰ価格13万８千円。【ＳＮＫ】No.358

ダートフォックス
ＴＶドライブゲーム機。通信機能採用で８台まで接続。同社〝システムII〟基板使用でズーム、回転機能も。26インチモニター。ＯＰ価格70万円。【ナムコ】No.359

スーパーモナコＧＰ（コックピットタイプ）
同社同名機のコンパクト型。座席は動かない。20インチモニターにフレネルレンズ付き。ＯＰ価格89万７千円。【セガ社】No.359

ジャンボ尾崎スーパーマスターズ（エアロシティ）
同社同名機のミディ型。画面がショット方向へスクロールする。ＯＰ価格44万８千円、ＦＤキット８万８千円。【セガ社】No.359

ジャンボ尾崎スーパーマスターズ（エアロテーブルT26）
同社〝システム24〟第５弾。変化に富むグリーン採用のＴＶゴルフ。ＯＰ価格42万４千円、基板18万８千円。【セガ社】No.359

ワイルドファング
トラや巨人、竜に乗り魔獣と戦うというＴＶゲーム。２人同時プレイも。基板ＯＰ価格15万８千円。「忍者龍剣伝」改造用ＲＯＭ７万８千円。【テクモ】No.359

クライムファイターズ
誘拐された美女たちの救出を内容としたＴＶアクションゲーム機。３つのボタンの組合せで多彩な攻撃。基板販売のみでＯＰ価格14万８千円。【コナミ】No.359

ラブメール
ラブレターをテーマにしたメダルゲーム機。選んだ男の子のポストにハートが連続３回出ると８倍のメダルが払出される。定価42万円。【こまや】No.358

とれとれボーイ
ぬいぐるみをつかみ取るクレーン機。作動中、景品のターンテーブルがメロディーとともに回転。３つのボタンを操作。ＯＰ価格38万円。【タイトー】No.359

フォーチュンホイール
同社「ブルズアイ」の内容を一新した大型ガンゲーム機。高得点となるルーレットと４ヵ所の標的を狙う。タイマー制。ＯＰ価格49万８千円。【セガ社】No.358

ラッコちゃんのおやつだ～いすき
電光点滅式プライズマシン。大きな動くラッコを配し音声付き。ルーレットで当たれば景品（75ミリカプセル）払出し。ＯＰ価格36万４千円。【ナムコ】No.356

ラビリンス
パチンコ式アーケードゲーム機。ボール３個を同時に弾き、あみだ状迷路を伝い３つのつぼに１個ずつ入れば景品払出し。定価40万円。【こまや】No.355

ドラゴンブリード
無敵の巨竜に乗り（乗降自由）闇の怪物を撃破していくというＴＶゲーム機。竜は３種類に変身。基板販売のみでＯＰ価格16万８千円。【アイレム】No.359

チビッコ消防車
バッテリーカー。赤い車体に、消防士のウサギのイラストを配したデザイン。２曲（切替え）のメロディーが流れる。２人乗り。定価47万円。【ホープ】No.357

バギー消防車
定置型乗物機。消防車をバギーカーのデザインにしたもの。音声付き。作動中はタイヤが回転しパトライト点灯。４人乗り。定価85万円。【信水貿易】No.356

スーパーバギー〝ウルフ〟
定置型乗物機。オフロードカーをデザイン。メロディーが流れ押しボタンによる擬音付き。白色を基調としている。２人乗り。定価52万円。【ホープ】No.356

ワイルドトレイン
レール走行式乗物機。高低と傾斜のあるコースを機関車が走る。レールはレイアウト変更可能で９ｍ。効果音付き。２人乗り。定価180万円。【トーゴ】No.356

カノンロボ
定置型乗物機。戦闘ロボットが前後進するとともに上半身が回転。音声、銃声、サイレン音、各種遊び付き。２人乗り。定価90万円。【トーゴ】No.355

スーパーヘリ
定置回転式乗物機。ビルの周りをジェット機と２人乗りのヘリコプターが回転する。メロディー、音声、擬音付き。定価120万円。【ポープ】No.355

株式会社 タップス
代表取締役 土井照子
〒556 大阪市浪速区元町一－七－五 クラッシーコート3F
TEL〇六(六三三)一五一五
FAX〇六(六三三)一五五二

株式会社 関西精機製作所
代表取締役 古川謙三
〒615 京都市右京区西京極豆田町三
TEL〇七五(三一一)九二四五

関東娯楽工業株式会社
代表取締役 中村哲
(本社)〒171 東京都豊島区南池袋一－六－二〇三
TEL〇三(九八六)五三三一
(工場)〒131 東京都墨田区立花五－二－一二
TEL〇三(六一〇)三一二一

株式会社 岐阜遊園
代表取締役 石川昭雄
〒504 岐阜県各務原市蘇原栄町一－三
TEL〇五八三(八二)三〇三五

株式会社 ケイアンドユウ商会
代表取締役 林謙二
〒577 東大阪市高井田本通五－二
TEL〇六(七八二)六三六二
FAX〇六(七八二)六三四七

コナミ株式会社
代表取締役会長 上月景正
代表取締役社長 菱川文博
〒102 東京都千代田区神田神保町三－二五
TEL〇三(二六四)五六七八

有限会社 こまや製作所
代表取締役 田中弘
〒658 神戸市東灘区魚崎南町六－十－四
TEL〇七八(四一一)二一二一

株式会社サービス・ゲームス・ジャパン
代表取締役 森武司
〒652 神戸市兵庫区入江通三－一－二七
TEL〇七八(六七一)一九〇三(代)
FAX〇七八(六八一)三三六三
営業所 長崎・高知・愛媛

サンライト沖縄
代表者 比嘉義彦
〒901-22 沖縄県宜野湾市大山六－一－六
TEL〇九八八九(七)三三三三(代)
FAX〇九八八九(八)六七七四

サンリツ電気株式会社
代表取締役 重田守
〒229 神奈川県相模原市千代田二－六－一三
TEL〇四二七(五二)七七〇一(代)

三和電子株式会社
代表取締役 斎藤隆
〒173 東京都板橋区中丸町五八－五
TEL〇三(九五九)六六一一
FAX〇三(九五五)九二〇八
大阪営業所
〒533 大阪市東淀川区東中島四－十一－三 ネオライフ新大阪八〇五
TEL〇六(三二四)三九一六
FAX〇六(三二四)三九一八

株式会社ジェイ・アール・イー
代表取締役 能美政彦
〒556 大阪市浪速区難波中三－四－四〇
TEL〇六(六四七)一六一二

シグマ商事株式会社
代表取締役 真鍋勝紀
〒150 東京都渋谷区神宮前六－十九－十八 コマツローリエビル
TEL〇三(四八六)二八九一
FAX〇三(四八六)二八九〇

株式会社 ジャレコ
代表取締役社長 金沢義秋
〒158 東京都世田谷区用賀二－十九－七
TEL〇三(七〇八)四八一一(大代表)

株式会社 秀和
代表取締役 西尾公秀
〒556 大阪市浪速区日本橋五－十二－九
TEL〇六(六三一)六六四四

株式会社 西部リース
代表取締役 曽我栄蔵
〒421-01 静岡市桃園町八－十七
TEL〇五四二(五八)一一二三
FAX〇五四二(五八)〇三一三

株式会社セガ・エンタープライゼス
代表取締役社長 中山隼雄
〒144 東京都大田区羽田一－二－十二
TEL〇三(七四三)七四三〇

泉陽興業株式会社
取締役社長 山田三郎
(本社)〒556 大阪市浪速区元町一－十三－十五 泉陽ビル
TEL〇六(六三一)一〇五一(大代表)
(東京支店)〒101 東京都千代田区神田多町二－九－二 神城ビル三F
TEL〇三(二五二)三九五一(代)

株式会社 総商
代表取締役 木村雅三
〒444 岡崎市上里二－二十－二十
TEL〇五六四(二四)二五八一
FAX〇五六四(二二)〇五五五

株式会社 タイガー娯楽
代表取締役 早見儀信
〒413 静岡県熱海市中央町八－十
TEL〇五五七(八三)五〇〇〇
FAX〇五五七(八三)五〇二三

株式会社 タイガー商事
代表取締役 鈴木民夫
〒538 大阪市鶴見区今津中一－七－十二
TEL〇六(九六二)九四二五
FAX〇六(九六二)四五五六

株式会社 タイトー
代表取締役社長 長谷川桂祐
〒102 東京都千代田区平河町二－五－三
TEL〇三(二二二)四八八八

太陽アドバンス有限会社
代表取締役 田中章雅
〒110 東京都台東区下谷一－十一－二
TEL〇三(八四三)八七七六
FAX〇三(八四三)八七四四

タスコ株式会社
代表取締役 上原義和
〒113 東京都文京区本駒込三－十七－二
TEL〇三(八二九)六七四一

アイレム株式会社
代表取締役社長 高嶋由之
(本社)〒550 大阪市西区西本町一－十一－九 岡本興産ビル
TEL〇六(五三五)一〇六〇
(東京事務所)〒106 東京都港区南麻布三－十九－二三 オーク南麻布ビル
TEL〇三(四四二)三〇八一

株式会社 アクト
代表取締役 野崎誠
〒223 神奈川県横浜市港北区日吉五－二〇－七
TEL〇四四(六二)五一二一

朝日エンジニアリング株式会社
代表取締役 佐原十郎
(大阪事務所)〒599-03 大阪府泉南郡岬町淡輪一三八七－二
TEL〇七二四(九四)〇七八三
(本社工場)
TEL〇八八六(二五)二一五八

旭精工株式会社
代表取締役 安部寛
〒107 東京都港区南青山二－二四－十五 青山タワービル二F
TEL〇三(四〇一)六一八一

株式会社 アトラス
代表取締役社長 原野君也
〒162 東京都新宿区若宮町三三－一 藤田ビル
TEL〇三(二三五)七八〇一
FAX〇三(二三五)七八〇四

株式会社 アポロ
代表取締役 段為菁
〒542 大阪市中央区難波四－二－一 難波御堂筋ビルディング11F
TEL〇六(六三三)二一三一

株式会社 アミューズオリエント
代表取締役 矢内敬治
〒170 東京都豊島区北大塚二－九－十二
TEL〇三(九四〇)三三七一
FAX〇三(九四九)一一二二

株式会社 アリス電子機器
代表取締役 太田周
〒530 大阪市北区東天満二－六－七 高橋ビル東八号館
TEL〇六(三五四)〇六三一

アルファ電子株式会社
代表取締役 新井一夫
〒362 埼玉県上尾市愛宕三－二－十五
TEL〇四八(七七五)二四一二

エイト・レジャー物産株式会社
代表取締役 富田紀一
〒001 札幌市北区北二十八条西四丁目 第一エイトビル
TEL〇一一(七五六)八八六一
FAX〇一一(七五六)五六三八

株式会社エイブルコーポレーション
代表取締役 熊谷俊範
(本社)〒171 東京都豊島区南池袋二－八－十七 第一豊南ビル一F
TEL〇三(九八八)二〇六一
FAX〇三(九八六)五一八〇

エース自動機株式会社
代表取締役社長 村上公伯
専務取締役 髙野貞義
〒154 東京都世田谷区野沢二－一〇－一
TEL〇三(四一〇)〇五二五
FAX〇三(四一〇)〇五二七

株式会社 エス・エヌ・ケイ
代表取締役 川崎英吉
〒564 大阪府吹田市豊津町十八－十二
TFL〇六(三三八)七〇〇七

株式会社 エム・アイ・ピー
代表取締役 伊藤博則
〒564 吹田市川岸町十一－一
TEL〇六(三八二)一四〇〇
FAX〇六(三一九)一五一二

株式会社 大阪アミューズメント商会
代表取締役 樽本弘
〒583 大阪府藤井寺市野中五丁目五五－一
TEL〇七二九(三九)七七三三(代)
FAX〇七二九(三九)七七六六

株式会社大阪サービス・ゲームス
代表取締役社長 松居袈裟子
専務取締役 山本定男
〒545 大阪市阿倍野区阿倍野筋二－五－二十三
TEL〇六(六四七)七三三一～二
FAX〇六(六三一)一〇六七

大森電気株式会社
代表取締役 大森節雄
〒190-12 東京都武蔵村山市伊奈平三－三－二
TFL〇四二五(六〇)三一一一

株式会社 岡田商会
代表取締役専務 小澤茂夫
〒615 京都市右京区西院東貝川町五 沢田ビル九階
TEL〇七五(三一三)一六〇〇
FAX〇七五(三一四)三一八九

株式会社 岡本製作所
代表取締役 岡本典之
〒553 大阪市福島区海老江七丁目十九－九
TEL〇六(四五一)六一五六

株式会社 カトウ製作所
代表取締役 加藤イサム
〒157 東京都世田谷区北烏山六－二四－十三
TEL〇三(三〇七)一二一二

加藤工業株式会社
代表取締役 加藤克彦
〒567 大阪府茨木市沢良宜西一－二－十一
TEL〇七二六(三五)一八八六
FAX〇七二六(三五)一八八〇

株式会社 カプコン
代表取締役社長 辻本憲三
〒540 大阪市中央区大手通一－四－十二 カプコンビル
TEL〇六(九四六)六六二二(代)
FAX〇六(九四二)一八六三

株式会社 カワクス
代表取締役 川楠俊太郎
〒577 東大阪市川俣二－二－四
TEL〇六(七八七)一八八一
〒104 東京都台東区東上野一－一四－四 丸千第二ビル
TEL〇三(八三七)三八八四
〒810 福岡市中央区大名二－三－二
TEL〇九二(七一三)一〇八三

関西カクタス株式会社
取締役社長 梅原靖三
〒530 大阪市北区角田町一－一 東阪急ビル五階
TEL〇六(三一三)四五五二
FAX〇六(三六一)二八八六

辰巳電子工業株式会社
代表取締役社長 辰巳嘉宏
〒634 奈良県橿原市十市町十四
TEL〇七四四(二二)四七六四
FAX〇七四四(二五)一一九一
テレックス五五二―四九〇五 TAZMI J

株式会社 ティアンドエム
代表取締役 兒嶋高儀
〒534 大阪市都島区中野町四―八―十
TEL〇六(三五六)〇四六七
FAX〇六(三五六)一二五七

テクモ株式会社
代表取締役 柿原彬人
〒102 東京都千代田区九段北四―一―三四
TEL〇三(二二二)七六二〇

データイースト株式会社
代表取締役社長 福田哲夫
(本社)〒167 東京都杉並区上荻二―三二―十二
TEL〇三(三九二)四一五一
(研究所)〒167 東京都杉並区南荻窪四―四一―十
TEL〇三(三三二)五四四一

株式会社 テヅカ
代表取締役 手塚明雄
〒663 兵庫県西宮市高松町十六―十五
TEL〇七九八(六六)〇八一一
FAX〇七九八(六六)二二七五

株式会社 東亜プラン
代表取締役 清本吉行
〒192 東京都八王子市元本郷町三―十七―十五 ハマナカビル二階
TEL〇四二六(二五)四五六一(代)
FAX〇四二六(二五)四一七〇

株式会社 トーゴ
代表取締役社長 山田數夫
〒152 東京都目黒区八雲一―五―七 東娯ビル
TEL〇三(七一八)六四六一

中日本リース株式会社
ダイナックス株式会社
代表取締役 早川永一
〒463 名古屋市守山区甘軒家八反十七―一 NLビル
TEL〇五二(七九一)四一一一

株式会社 ナムコ
代表取締役社長 中村雅哉
〒146 東京都大田区矢口二―一―二一
TEL〇三(七五六)二三一一

日邦産業株式会社
代表取締役 岡屋裕造
〒460 名古屋市中区栄五―二七―十二
TEL〇五二(二六三)一二八一

日本科学遊園株式会社
代表取締役 江川清一郎
〒607 京都市山科区日ノ岡鴨土町二〇
TEL〇七五(五八一)八八〇八

株式会社 日本コンラックス
代表取締役社長 岡田真治
〒100 東京都千代田区内幸町二―二―二 富国生命ビル
TEL〇三(五〇二)一八一一

日本娯楽機株式会社
代表取締役 遠藤嘉一
〒107 東京都港区南青山二―二―四
TEL〇三(四〇二)七三一一
FAX〇三(四〇三)八八六二

パサデナインターナショナル株式会社
代表取締役 細井久平
〒562 大阪府箕面市瀬川四―十五―四五
TEL〇七二七(二一)八八三〇
FAX〇七二七(二四)二四九〇
新大阪支店 〒532 大阪市淀川区宮原一―十六―二八
TEL〇六(三九七)〇九八七
FAX〇六(三九七)〇九七八

ビデオシステム株式会社
代表取締役 古川晃司
(本社)〒604 京都市中京区河原町二条上ル西側 圓堂ビル2F
TEL〇七五(二一一)〇二七七
(東京営業所)〒108 東京都港区芝五―十一―二 橋本ビル2F
TEL〇三(四五二)五六七七

株式会社 フェイス
代表取締役 金谷龍坤
〒164 東京都中野区弥生町一―九―八
TEL〇三(三七二)七四一一

株式会社 フォーベックス
代表取締役 大山行夫
〒467 名古屋市瑞穂区下坂町二―三八
TEL〇五二(五八三)〇五一一
FAX〇五二(五六五)一六七四

株式会社 フナイ
常務取締役 大槻隆弘
〒540 大阪市中央区森ノ宮中央一―十六―二二 フナイビル
TEL〇六(九四一)〇二六二

株式会社 ホープ
取締役社長 小野定良
(本社工場)〒211 川崎市中原区今井上町五〇
TEL〇四四(七二二)六一四一
FAX〇四四(七二二)二七七九
(関西営業所)〒618 京都府乙訓郡大山崎町鏡田二
TEL〇七五(九五七)五六一三
FAX〇七五(九五七)〇三一三

株式会社 ホームデータ
代表取締役 松浦博司
〒651 神戸市中央区葺合町馬止一―十
TEL〇七八(二六一)二七九〇

豊永産業株式会社
代表取締役 永楽藤八
〒555 大阪市西淀川区大野三―七―四三
TEL〇六(四七五)〇三二一～三
FAX〇六(四七三)一二七三

真砂工業株式会社
代表取締役 真砂幸男
〒270-14 千葉県東葛飾郡沼南町沼南工業団地
TEL〇四七一(九一)四一五一

株式会社 水野商会
代表取締役 梅村富久
〒465 名古屋市名東区宝が丘二九九
TEL〇五二(七七一)四五七五
FAX〇五二(七七一)六四八〇

ミゼッティ工業株式会社
代表取締役 橋本敬造
本社工場 〒187 東京都小平市鈴木町一―五三―二
TEL〇四二三(四三)二八五一
営業部渋谷オフィス 〒150 東京都渋谷区宇田川町二―一 渋谷ホームズ一〇〇七
TEL〇三(四六四)七七三九

峯興業有限会社
代表取締役 峯久
〒543 大阪市天王寺区玉造元町十四―二 玉造ゲームセンター
TEL〇六(七六一)九一八二
FAX〇六(七六二)六七八七

明昌特殊産業株式会社
会長 岡本昌明
社長 福田三徳
〒553 大阪市福島区鷺州三―六―二
TEL〇六(四五八)三五五七

株式会社 名豊商事
代表取締役 高梨政己
〒110 東京都台東区東上野三―十二―十
TEL〇三(八三三)四八九一

メディア商事株式会社
代表取締役 柏信行
〒578 東大阪市中野二〇一 山野ビル
TEL〇七二九(六四)〇七一七
FAX〇七二九(六四)二〇五九

株式会社 友栄
代表取締役 内田博
〒101 東京都千代田区三崎町三―七―五
TEL〇三(二六三)九四二一

株式会社 ユーピーエル
代表取締役 鷲谷晴美
〒323 栃木県小山市駅南町六―十三―三十
TEL〇二八五(二七)六六〇〇
FAX〇二八五(二七)九五九三
(東京営業所)〒110 東京都台東区上野三―十六―三
TEL〇三(八三四)一四三四
FAX〇三(八三四)三九一八

ユニバーサル販売株式会社
株式会社 ユニバーサル
代表取締役 岡田和生
ユニバーサル販売(株)本社 〒108 東京都港区高輪二―二―九
TEL〇三(四四八)一三一一
株式会社ユニバーサル本社 〒323 栃木県小山市荒井五六一 小山第三工業団地内
TEL〇二八五(二五)五五二一

株式会社 ローラートロン
株式会社 ローラートロン大阪
代表取締役 森真一
〒160 東京都新宿区西早稲田二―二〇―一
TEL〇三(二〇四)〇四六九
〒553 大阪市東淀川区東中島一―十二―三三
TEL〇六(三二五)三八四三

有限会社 若葉商会
代表取締役 上林誠一郎
座間営業所(主たる営業所)〒228 神奈川県座間市栗原三二二―五
TEL〇四六二(五四)五四二三(代)
FAX〇四六二(五五)七八〇九
(本社)〒228 神奈川県相模原市相南四―六―二

業界団体分

社団法人 日本アミューズメントマシン工業協会(JAMMA)
会長 中村雅哉
〒100 東京都千代田区永田町二―十一―二 秀和永田町TBRビル七〇四号
TEL〇三(五九三)二五六三
FAX〇三(五八一)三六五六

全日本アミューズメントマシン・オペレーター連合会(AOU)
会長 梅原靖三
役員一同
〒105 東京都港区新橋四―六―八 芝産業ビル二F
TEL〇三(四三三)四四五一
FAX〇三(四三三)五九六一

北海道アミューズメント・オペレーター協会
会長 田中亀雄
〒003 札幌市白石区中央二条一―九二 白石中央ビル三F
TEL〇一一(八四一)一七六三
FAX〇一一(八一三)三一三八

茨城県アミューズメントオペレーター協会
会長 梶格康
会員一同
〒317 日立市弁天町三―一―十六 中外ビル(株)中外アソシエーツ内
TEL〇二九四(二二)一五〇一(代)
FAX〇二九四(二四)三八八六

群馬県健全娯楽業協会
会長 吉村敬一郎
〒370 高崎市中尾町七六七―五 メキシコ内
TEL〇二七三(六三)四九七七
FAX〇二七三(六三)三三三一

神奈川県アミューズメントマシンオペレーター協同組合
理事長 加茂飛智男
〒211 川崎市中原区木月六八三
TEL〇四四(四一一)六〇八八

三重県アミューズメントオペレーター協会
会長 松本静雄
役員一同
〒519-04 三重県度会郡玉城町世古三四五
TEL〇五九六(二二)〇五六八
FAX〇五九六(二七)〇七五五

京都府健全娯楽業協会
会長 玉村勝美
役員一同
事務局 〒607 京都市山科区日ノ岡鴨土町二〇 日本科学遊園(株)内
TEL〇七五(五〇二)一四三四
FAX〇七五(五九四)四〇四五

大阪府アミューズメントマシン・オペレーター協会
会長 梅原靖三
役員一同
〒530 大阪市北区角田町一―一 東阪急ビル5F
TEL〇六(七六二)三三三二
FAX〇六(三六一)二八八六

兵庫県アミューズメントマシン・オペレーター協会
会長 河合久雄
役員一同
〒650 神戸市中央区北長狭通一―三一―一
TEL〇七八(三九一)八七五九

岡山県アミューズメントマシンオペレーター協会
会長 松田次雄
会員一同
〒700 岡山市内山下一―三―十五 (MAS第三ビル内)
TEL〇八六二(三三)四一三三
FAX〇八六二(三三)六五七六

広島県アミューズメントオペレーター協会
会長 平本将人
〒730 広島市中区紙屋町二丁目二―一八 サンモール五F (株)ヒカリ・エンタープライゼス内
TEL〇八二(二四一)八五五五
FAX〇八二(二四一)六七七八

宮崎県健全娯楽業組合
会長 有坂順三
〒880 宮崎市恒久南二丁目八―二四
TEL〇九八五(五二)一三一四
FAX〇九八五(五二)一一〇三

日本SC遊園協会(NSA)
会長 内田博
常務理事 宮原久
〒150 東京都渋谷区渋谷一―八―三 安田生命ビル九F
TEL〇三(四八六)六六六一
FAX〇三(四〇七)八七九四

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.112

猫〈26〉

鎌先英太郎

ギンとコブチとがどういう共同戦線をはって、出産が近づいていたアンコを追い出したのかは、一向にはっきりしない。

ある日、貧しいながらも餌を与えようと、何となく猫が餌をたべに帰ってくる時間に、アンコがいない。どうしたのかなと軽い思案をしているうちに、次に餌を与える時がやってくる、今後もアンコだけがいないとおもっている、というようなことがずるずると重なる、とこうするうちにようやく、あの日からアンコが消えてしまったのだということになり、猫が家出をした日は、出て行った日にすぐその日が確定されるのではなくて、いつもきまって可成の日が経過した後に、逆算してゆくことによってしか、猫の家出の日は確定されない。

こういうところにも、犬とちがって猫はいわゆる管理体制から外れて自由な生きもの、管理支配されている人からは、ある種の羨望の眼差しで、仰ぎ見られる生きものであるレーゾン・デ・トールがある。

結果として、今や鎌先家のテラスには、ギンとコブチの二匹の猫が住んでいる。

この二匹の牡猫も、一歳を過ぎて、別別により自由に行動をとるようになり、二匹が同時にテラスにいる時間は、少なくなる一方である。

誰かいるかなあという感じで家を覗きこみ、家の中から何も反応がないと、何だつまんねえやというので、さっさと後をふりむこうともせず、どこかへ走るようにして行ってしまう。

後足の間のボンボリのような可愛らしい睾丸も、この間までは、押し花のように平たかったのだが、だんだんと丸みを帯びてふっくらとしてきて、後足が交互に前へ踏み出される度に、左右へぷりんぷりんと弾んでいる。

この二匹が一緒にテラスにいる時には、愛するもの同志のように実に仲睦じく、お互いの軀のこまかな入りくんだところまで叮寧に舐めあって毛づくろいをしている。

特にコブチが、牝のような姿型をしているので、オカマっぽいとよく言われるのだが、コブチは切れ長の眼であだっぽく睨みながら、今流行の放っといてくれ、という語を無言のうちに語っている。

オカマとは何だろうか、これも一昔前に流行したいわゆる差別用語に該当しないのだろうか。

T・Vの10時台を完全に制圧した久米宏は、いつでも時の人であるのか、ずっと狙われている。はじめの頃は、F・Fのカメラが何とかして、久米宏の、差別用語、区別用語によれば、男性側からは浮気、女性側からは不倫、と表現される相手を写真にとりたかったようだが、不倫をする女性を捕えることが出来ないままに、多くの時が過ぎ行き、しびれをきらしてしまったマスコミは、どうやら女性をあきらめて、男性の方にフォーカスを移して行ったようだ。

久米宏オカマ説が、日刊紙の雑誌の広告欄に大きな活字で載っている。

ギンもコブチも、隣れみの眼差しで人の世界を見返している。猫の世界では、そんなどうでもいいことについて、いちいち暇と費用をかけて言挙げをしたりしないよと言いたいのである。

たまに帰ってきて、テラスから家の中を窺っている、ギンとコブチが心配しているのは、鎌先のことである。

鎌先は、いつも疲れているかのようだ。顔色が冴えない、瞳は暗く輝きを失ってしまった。肌はたるんで小皺大皺の数が増えるばかり、体重もめっきり軽くなってしまった。

前にはよく猫の相手をしてくれたものだったが、最近は、ちらと何かごみくずを見るような視線を一瞬ギンとコブチに走らすだけで、気がついて見ると、このところずっと鎌先の笑顔を見たことがない。笑いを失った人なんて、もはや人ではないぞとギンもコブチも愁嘆やるかたない。

以前は、疲れた疲れたとは言っても、顔は笑っていた。ちょっと寝たとおもっても、軽い昼寝のようなもので、気がむけば、徹夜をして一気に読みかけの部厚い本を最後まで読み通したり、短い原稿であれば書きかけのまま間で打切って寝てしまうというようなことは、なかった。

徹夜をしても、翌日の仕事ぐらいには、帰ってくる時の足どりは重くなっているのは致し方ないとしても、朝出かける時には徹夜で何かを片づけた高揚した気分をまだ引きづって、元気よく出て行ってたものだったが。

今、鎌先はちょっとした昼寝のような眠りかたが、出来なくなってしまったようだ。本人はちょっと眠るつもりでも、気がつくとそれはちょっとした眠りではなくて、いつも十時間ちかい眠りになってしまっている。要するに、鎌先は勤めか仕事から帰ってくるとすぐ寝はじめてしまって、気がつくと翌日の仕事に出かける時間になっているのだ。家で何かをする時間が全然とれない日が、時の経過とともに多くなってきた。猫が嘆くのも、もっともなことだ。

人であるのに何のために生きているのだろう。仕事のためにしか、生きることは出来ないのだろうか、仕事で得るささやかな小銭で、自分なりに何か楽しむだけの余裕は、もはや見出されないのか。

鎌先は、いつも会議に追いまわされている。この会議たるや、鎌先が勤めはじめた頃にはなかったような、議題の会議ばかりなのである。鎌先がみな一人でそれなりに努力をして、身につけたこと、これを、知らないといったら、職場の先輩に笑われはしないか、あれを知らないと言えば世間から馬鹿にされはしないか、と恥をかかないように秘かにこつこつと、自分一人で片づけてきたことが、今や、堂堂と大きな声で討論されている。

今時の会議は、決して終戦直後のデモクラシーのためのディスカッションではない。

以前は個人個人で処理していた、あるいは調べていたことが前提になって、その上に、仕事をすすめてゆくための会議があったのだが、今の会議は、個人でやるべきことを個人で出来ない人、能力がない人が、多くなったために、そういう人の無恥な開きなおりの上にもたれる。

無知を当然の前提として知らない人に、マニュアルという名目で手をとり、足をとり、抱っこして負んぶをすることが、ごく当り前のこととして要求されている。鎌先の世代にとっては腹が立つ、全然無意味な会議の連続で疲れが増すばかりだ。

JULY 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	テトリス（セガ社） Tetris (Sega)	8.48
❷	–	ウィロー（カプコン） Willow (Capcom)	7.75
❸	–	ギャングウォーズ（ＳＮＫ） Gang Wars (SNK)	7.25
4	2	ゴールデンアックス（セガ社） Golden Axe (Sega)	6.79
5	4	ワールドスタジアム（ナムコ） World Stadium (Namco)	6.73
6	5	ファイナルブロー（タイトー） Final Blow (Taito)	6.37
7	3	マスター・オブ・ウェポン（タイトー） Master of Weapon (Taito)	6.06
❽	15	ファイティングホーク（タイトー） Fighting Hawk (Taito)	6.00
9	9	天地を喰らう（カプコン） Dynasty Wars (Capcom)	5.58
❿	11	プラスアルファ（ジャレコ） Plus Alpha (Jaleco)	5.57
⓫	13	上海 II（サン電子） Shanghai II (Sun Electronics)	5.48
12	6	原始島（ＳＮＫ） Prehistoric Isle (SNK)	5.45
13	7	アルバレスター（タイトー） Arbalester (Taito)	5.30
⓮	19	バーディトライ（データイースト） Birdie Try (Data East)	5.23
15	14	トンマ（アイレム） Tonma (Irem)	5.20
⓰	21	ドカベン（カプコン） Dokaben (Capcom)	5.14
17	8	クラックダウン（セガ社） Crack Down (Sega)	5.12
18	18	達人（タイトー） Truxton (Taito)	5.10
19	12	ワルキューレの伝説（ナムコ） Valkyrie (Namco)	5.00
⓴	26	ギャラガ88（ナムコ） Galaga 88 (Namco)	4.71
21	10	アクトフェンサー（データイースト） Act-Fancer (Data East)	4.64
22	16	レッスルウォー（セガ社） Wrestle War (Sega)	4.62
㉓	27	スカイソルジャー（ＳＮＫ） Sky Soldiers (SNK)	4.57
24	22	四川省（アイレム） Sichuan (Irem)	4.52
25	17	ゲイングランド（セガ社） Gain Ground (Sega)	4.50

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT / COCKPIT VIDEOS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	–	スーパーモナコＧＰ（デラックス）（セガ社） Super Monaco GP (Deluxe) (Sega)	9.43
2	1	ファイナルラップ（デラックス）（ナムコ） Final Lap (Deluxe) (Namco)	9.00
3	2	ハード・ドライビング（アタリゲームズ／ナムコ） Hard Drivin' (Atari Gams／Namco)	8.75
4	3	ウイニングラン（ナムコ） Winning Run (Namco)	8.14
❺	–	ウイニングラン（スタンダード）（ナムコ） Winning Run (Standard) (Namco)	7.94
6	4	オペレーション・サンダーボルト（タイトー） Operation Thunderbolt (Taito)	7.80
7	5	ファイナルラップ（スタンダード）（ナムコ） Final Lap (Standard) (Namco)	7.50
8	7	アウトラン（デラックス）（セガ社） Out Run (Deluxe) (Sega)	6.56
❾	10	エンフォース（タイトー） Enforce (Taito)	6.54
10	8	チェイスＨ.Ｑ.（タイトー） Chase HQ (Taito)	6.47
11	6	ターボアウトラン（セガ社） Turbo Out Run (Sega)	6.40
12	11	メタルホーク（ナムコ） Metal Hawk (Namco)	6.38
13	13	トップランディング（コックピット）（タイトー） Top Landing (Cockpit) (Taito)	6.21
14	12	コンチネンタルサーカス（タイトー） Continental Circus [Continental Circuit] (Taito)	5.69
15	9	パワードリフト（デラックス）（セガ社） Power Drift (Deluxe) (Sega)	5.58

■麻雀ＴＶゲーム機 (MAHJONG VIDEOS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	麻雀ファンクラブ（ビデオシステム） Mahjong Groupie* (Video System)	6.33
2	2	アイドル放送局（システムサービス） Idol Parade* (System Service)	5.95
3	3	マージャンＧメン'89（日本物産） Mahjong G-man'89* (Nichibutsu)	5.61
❹	7	個人教授（ホームデータ） Private Teacher* (Home Data)	5.60
❺	8	学園長の復讐〔麻雀学園２〕（フェイス） Mahjong Academy II* (Face)	5.31

■フリッパー (FLIPPERS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	アースシェイカー（ウィリアムズ） Earthshaker (Williams)	8.50
❷	5	タクシー（ウィリアムズ） Taxi (Williams)	6.75
3	2	ジョーカーズ（ウィリアムズ） Jokerz! (Williams)	6.61
4	4	バンザイラン（ウィリアムズ） Banzai Run (Williams)	6.50
5	3	トラックストップ（バリー・ミッドウェー） Truck Stop (Bally Midway)	6.25

* The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc.

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

米国「リプレイ」誌　ザ・プレイヤーズ・チョイス

7月号から

アップライト・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	ハードドライビング（アタリゲームズ）	9.53
2	オフロード（レーランド）	9.28
3	オペレーション・サンダーボルト（タイトー）	8.58
4	メカナイズド・アタック（ＳＮＫ）	8.55
5	アーチライバル（バリーミッドウェー）	8.38
6	ターボアウトラン（セガ社）	8.27
7	ストライダー〔ストライダー飛竜〕（カプコン）	8.17
8	ナーク（ウィリアムズ）	7.93
9	チェイスＨ.Ｑ.（タイトー）	7.81
10	ファイナルラップ（ナムコ／アタリゲームズ）	7.78
11	チーム・クォーターバック（レーランド）	7.30
12	アウトラン（セガ社）	7.27
13	オペレーションウルフ（タイトー）	7.26
14	ロボコップ（データイースト）	7.22
15	パワードリフト（セガ社）	7.21
16	アフターバーナー（セガ社）	7.12
17	スーパースプリント（アタリゲームズ）	7.12
18	サイバーボール（アタリゲームズ）	7.10
19	720°〔スケートボード〕（アタリゲームズ）	7.08
20	スーパーハングオン（セガ社）	7.07
21	ダブルドラゴンII（テクノス／ロムスター）	7.06
22	ダブルドラゴン（テクノス／タイトー）	6.97
23	アサルト（ナムコ／アタリゲームズ）	6.96
24	バッドデューズ〔ドラゴンニンジャ〕（データイースト）	6.93
25	ヘビーバレル（データイースト）	6.83

ベスト・ニューアップライト

	機種名（メーカー名）	評価
1	スライスパイ〔シークレット・エージェント〕（データイースト）	8.50
2	エスケープ・ザ・プラネット（アタリゲームズ）	8.00
3	クラックダウン（セガ社）	7.75
4	ＷＷＦスーパースターズ（テクノス）	7.57
5	ファイナルブロー（タイトー／ロムスター）	7.57

ベスト・ソフトウェア

	機種名（メーカー名）	評価
1	ゴールデンアックス（セガ社）	9.39
2	ボトム・オブ・ナインス〔メインスタジアム〕（コナミ）	8.27
3	ニンジャガイデン〔忍者龍剣伝〕（テクモ）	8.13
4	スプラッターハウス（ナムコ／シャープイメージ）	7.80
5	ＵＳクラシック（セタ／タイトー）	7.67
6	カベール（ＴＡＤ／ファブテック）	7.64
7	ヒッポドローム〔ファンティング・ファンタジー〕（データイースト）	7.53
8	レッスルウォー（セガ社）	7.46
9	ナスターウォーリァ〔ラスタンサーガII〕（タイトー）	7.43
10	テトリス（アタリゲームズ）	7.34
11	スーパーマン（タイトー）	7.31
12	テクモナイト〔ワイルドファング〕（テクモ）	7.29
13	コブラコマンド（データイースト）	7.25
14	ロードブラスターズ（アタリゲームズ）	7.20
15	チャンピオンシップ・スプリント（アタリゲームズ）	7.20
16	カプコンボウリング（カプコン）	7.12
17	シノビ〔忍〕（セガ社）	7.01
18	バブルボブル（タイトー／ロムスター）	6.79
19	レジェンド・オブ・マカイ〔魔魅伝説〕（ジャレコ）	6.75
20	トラックストン〔達人〕（タイトー／バリーミッドウェー）	6.70

フリッパー

	機種名（メーカー名）	評価
1	アースシェイカー（ウィリアムズ）	8.88
2	ブラックナイト2000（ウィリアムズ）	8.70
3	ジョーカーズ（ウィリアムズ）	8.12
4	サイクロン（ウィリアムズ）	8.01
5	タクシー（ウィリアムズ）	8.00
6	バンザイラン（ウィリアムズ）	7.79
7	タイムマシン（データイースト）	7.43

 調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

Overseas Readers Column

Judge Bans Tengen From Selling "Tetris"

Judge Fern Smith of the US District Court in San Francisco issued a preliminary injunction against Atari Games Inc. and its subsidiary, Tengen Inc. which prohibits any marketing or sale in the U.S. by Tengen of "Tetris" video game cartridges for play on the Nintendo Entertainment System (NES). This order was issued on June 21, following the hearing about the cross-motions on June 15.

On June 15, Judge Fern Smith said that she will rule on the cross-motions for preliminary injunction filed by Tengen Inc. and Nintendo of America Inc. against each other's marketing and sales of "Tetris" video game cartridges for NES until June 21. In the interim, both parties voluntarily agreed to refrain from shipping "Tetris" cartridges by the Court has made its ruling.

On June 21, the Court ruled that the motion of the defendants, Nintendo of America Inc. and Nintendo, for preliminary injunction is granted, and the motion of the plaintiff, Tengen Inc., for preliminary injunction is denied.

Judge Fern Smith said in the order, "Nintendo alleges that it holds the video game copyrights for the Russian game of Tetris and that Tengen has infringed upon those rights by producing, marketing and distributing a derivative version of that game. Tengen claims that it has superseding rights or, alternatively, that inequitable behavior by ELORG, the Russian agency who admittedly own the original copyright, and/or Nintendo preclude injunctive relief."

But, "The evidence before the Court does not demonstrate that Tengen or its predecessors in the licensing chain were ever granted video game right in Tetris. This issue is central to the dispute herein." said she.

"Tengen urges that certain changes between the initial and final drafts of the ELORG/Andromeda license create a reasonable inference that the video game rights were included in Andromeda's grant. Based, however, upon numerous communications between Andromeda and ELORG, both before and after the execution of their agreement on or about May 10, 1988, as well as on testimony of the individuals involved, the Court believes that Nintendo is likely to prevail.", explained she.

As the Nintendo's motion for a preliminary injunction is granted, Tengen and Atari Games and their officers, directors, employees, and all persons in active concert and participants with them who receive actual notice of this order by personal service or otherwise, are enjoined and restricted from manufacturing, converting, copying, producing, promoting, advertising, marketing, distributing, offering for sale, or selling the home video game "Tetris", any copy or derivativel thereof, or anything confusingly similar or substantially similar thereto, for use on any home video game system including the NES.

Nintendo said that in March 1989, it acquired the exclusive worldwide rights to "Tetris" for play on home video game systems including the NES from ELORG. Officials of ELORG, as well as Alexey Pazhitnov, had assured Nintendo that the home video game rights to "Tetris" were available for license and had not been previously licensed. Nintendo sued Atari Games and Tengen for copyright and trademark infringement when "Tetris" cartridges for play on the NES were introduced in May 1989 by Tengen.

Howard Lincoln, Nintendo of America's senior vice president said, "We are very pleased with the Court's decision. We firmly believe that Nintendo has acquired the exclusive worldwide home video game rights to "Tetris" from ELORG. The decision clearly vindicates Nintendo's rights and the rights of the Soviet Government."

Tengen Inc. reasserted its claims to the video game "Tetris", despite the awarding of a preliminary injunction against Tengen.

Dan Van Elderen, Tengen's chief operating officer and executive vice president, said, "Tengen believes it has legitimate rights to "Tetris". We have a valid and binding agreement for "Tetris" which we believe will be upheld in the Court's final decision. While we are disappointed that we must temporarily refrain from shipping additional "Tetris" cartridges, we are confident that we will eventually prevail."

Lincoln said that US retailers who may have ordered "Tetris" from Tengen will be advised of the Court's decision and asked to remove Tengen "Tetris" cartridges from their shelves.

Elderen said, "This decision over Tetris is not related in any way to the other, more significant charges facing Nintendo, and has no legal effect on our ability to manufacture and market our other NES-compatible titles. We will continue to provide our customers with the highest quality home video game."

The Court's decision orders prohibiting further distribution by Tengen of the Tengen-manufactured NES-compatible version of the game pending the outcome of litigation currently before the Court between Tengen and Nintendo regarding the ownership of the "Tetris" home video game rgiths. Nintendo of America may begin to ship its version of the game soon.

This "Tetris" matter is one of many legal issues between Tengen and Nintendo, and is completely separate from the Atari Games' anti-trust suit and Nintendo's patent suit. Now, Although the legal action over the coin-op version of the game has never been taken by both parties, it is said that when any party does so, it will become more serious lawsuit.

JAMMA Show '89 By JAMMA Alone

It was decided that this year's Japan Amusement Machine Show will be held independently by Japan Amusement Machinery Manufacturers Association (JAMMA), becoming "JAMMA Show" in both name and reality. For the last six years, the show has been held jointly by Japan Amusement Park Equipment Association (JAPEA) and JAMMA. This time, however, JAPEA did not express a positive intention to participate. Hence, JAMMA decided to hold it independently. Incidentally, "JAMMA Show" for this year will be held on October 4–5 at Tokyo Ryutsu Center (TRC), as in usual years.

Since JAPEA does not join it, the show is subject to partial change of its contents, because only JAMMA members can exhibit at this year's show, while, so far, exhibitors have been limited to members of JAMMA and JAPEA. Therefore, JAMMA is approaching JAPEA members, who are not JAMMA members, to join JAMMA.

Although there are many companies who join both JAMMA and JAPEA, these two associations are not always cooperative, and may oppose to each other sometimes. Thus, prior to annual holding of AM show, they have exchanged an agreement for only one year. According to JAMMA's explanation, the said independent sponsorship for this year's show is simply due to the fact that JAMMA has not signed an extended agreement.

It was also decided by JAMMA that from this year's show, exhibition restrictions on gaming machines be totally removed. It is based on the fact that many of JAMMA directors expressed that they cannot understand why exhibitions of gaming devices and amusement games must be distinguished. A public opinion confounds amusement games with gaming devices, treating amusement business coldly, with the result that its market has narrowed down. Those directors show that they cannot understand even such circumstances. It is predicted that a reform, if it takes place, will be in the remote future.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821

キャッチ・ザ・ハート ——

TAITO

君を100倍、興奮させちゃうマシン！

FLIPULL™

AN EXCITING CUBE GAME

フリップル

〈ゲームの概要〉

■基本ルール

- ●持ちブロックを、それと同じ絵がらのブロックにぶつけることにより消すことができます。
- ●Time Overするまでにクオリファイ以下のブロック数にするとステージクリアとなります。
- ●Time Over又は、クオリファイにならないとゲームオーバー。
- ●残こりのタイムが多いほど、又残りのブロックが少ないほど高得点になります。
- ●ブロックは４種類です。

持ち ブロック

①同じ絵がらのブロックにぶつけると……。

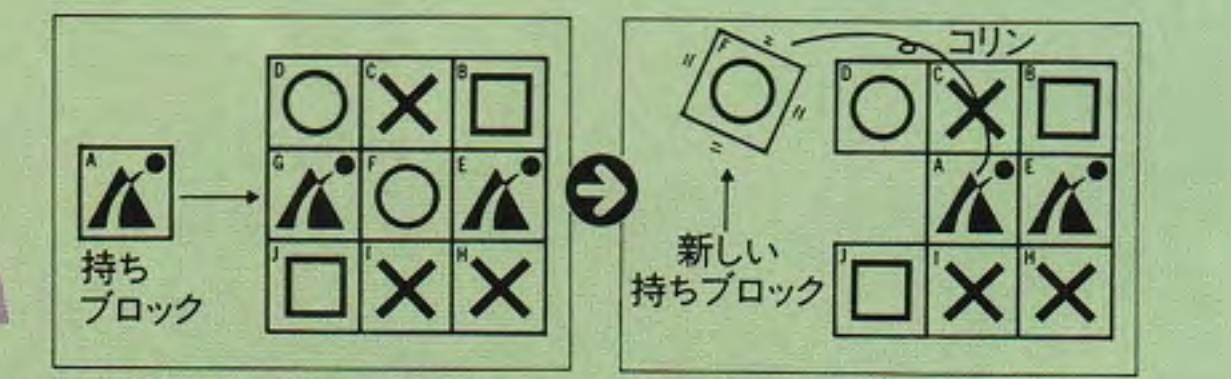
コリン

新しい 持ちブロック

②ブロックⒼが消え、さらに次のⒻにぶつかる。Ⓕは、はねとばされて、新しい持ちブロックになります。

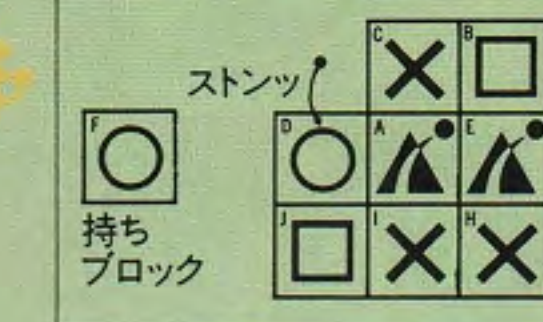
ストンッ

持ち ブロック

③ブロックⒹが重力で下に落ちます。

同様にくりかえす

同様にくりかえす

※画面は2Pプレイ画面です。

© TAITO CORP 1989

征服軍を相手に飛行隊「大旋風」の運命は.

大旋風™

企画開発 ㈱東亜プラン

8方向レバー　Aボタン(ショット)　Bボタン(ヘルパー)

1　Bボタンを１回押すと、ヘルパーが６機出現します。

2.　ヘルパーは敵の玉に当たると、敵をめがけて墜落してゆきます。

3.　ヘルパー出現中に、Bボタンを押すと、ヘルパー全機が敵をめがけて、突撃します。

4.　Bボタンを１回押してから、ヘルパーがフォーメーションを組み終える前に、さらにBボタンを押すとボンバーになります。

ファミリーライフで楽しめる可愛いいマシン。

3つの操作ボタンでタイミング良くキャッチすると、かわいいぬいぐるみがもらえる。小学校高学年から若い女性まで楽しめるクレーンゲーム機です。ICオルゴールによるメヌエットとターンテーブルが回るディスプレイ機能付きで、アピール度満点。

奥行/725mm　高さ/1630mm　横幅/630mm　重量/72kg　消費電力/75W

ぴっくるピッキー™

小学生向けのクレーンゲーム機です。コイン投入後、左右移動ボタンでキャッチメカを操作し、下降ボタンでクレーンを下げてかわいいぬいぐるみをキャッチ！ 楽しいオルゴールICサウンドと、ターンテーブルを回すことができるディスプレイ機能付き。

奥行/723mm　高さ/1360mm　横幅/630mm　重量/68kg　消費電力/45W

(業務内容)アミューズメント・マシンの製造・販売・ゲーム場運営 ／ 映像カラオケの販売・リース・サービス　ビリヤードの販売・リース・サービス　S.P.ロボットのレンタル・販売・イベント企画

本　社：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3
TEL：(03)222-4888(大代表)